平成8年4月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第10号通巻169号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

April 30.1996 No.169



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

創刊10周年だぞっと!

1996
4.30
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



日進月歩の攻略パターン!
気合い充分! 完全奥義!!
ダンジョンズ&ドラゴンズ
バーチャロン
ソウルエッジ

神凰拳/バトルガレッガ
わくわくセブン/リアルバウト餓狼伝説
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
19XX/アクウギャレット
スカルファング/ほか

ニューゲームジャングル
バーチャファイターキッズ
ゼビウス3D/G
ラストブロンクス

特別付録
ストリートファイターZERO2
ポスター

未知なる敵を迎え撃て! 新作スクランブル!
またまた新画面公開!
バーチャファイター3
対戦攻略開始!
ストリートファイターZERO2
大人気! 超能力対戦格闘!
サイキックフォース
セクシーパロディウス
アート オブ ファイティング 龍虎の拳外伝
戦国ブレード

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック第15回

ゲーメスト10周年企画第2弾!
ゲーメストアイランド歴代担当者座談会



TAITO FX-1
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
今度のアワはでっかいぞ!
バブルシリーズ最高傑作!
アワ食わせ度No.1ゲームの
登場だよ。
Bubble Memories
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III
バブルメモリーズ
●スリル満点の空中戦を体験できる横画面対戦アクションゲーム。
●凝った動きと映像で浮遊感を演出、プレイヤーは数々の超能力技を駆使して戦いを繰り広げます。
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)。
●初心者も十分に楽しむことができるオートガード機能を搭載。
名作バブルボブルからバブルシンフォニーへ。
そして今、バブルシリーズの面白スピリッツをパワーアップさせた
最新作「バブルメモリーズ」登場! おなじみの謎解きのほか、
迫力の実写取り込みの背景画面、でかアワ攻撃や新アイテムなどを満載。
前作をはるかにしのぐスケールでお届けします。
●横画面、サイドビューのコミカルアクションゲーム。
●1P、2P同時プレイ、途中参加、コンティニューOK。
●「物語モード」(ラウンド構成80面+α)、「練習モード」(ラウンド構成10面+α)、「タイムアタックモード」の3モードを用意。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
未知の恐るべきパワーとは…
かつてない驚愕の空中戦!! 戦慄のサイキックバトル発動!!
AOUアミューズメントエキスポに出展され、話題をさらった噂のCG対戦アクションゲームが遂に登場! 異なる超能力をもつ8人(+シークレットキャラ)のサイキッカーが繰り広げる壮絶な空中戦。時代は、素手によるシンプルな戦いから、極彩色にいろどられたサイキックウォーズへ進化する。
まもなく8つのフォースが説き明かされる。
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
目も眩む超能力対決!
CG対戦アクションゲーム!!
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

続報第3弾!!

VF3版パイ&ジェフリーを公開

Virtua Fighter 3

©SEGA

速報第3弾は、デモのインパクトが強烈に残っているこの2人に迫る!!

担当：FRS-N,O

AOUショーバージョンに登場した残り2キャラ詳報

前回は、AOUでモデル3から出力されていたデモに登場した、残り2キャラの画面写真を入手。特に前回、ラウの新技のやられ役だった(泣)パイのドアップも誌上にようやく載せられた。キャプションのところに、「パイが格好い」というようなことを書いといたんだけど覚えてる?…どうでしょう、その言葉に偽りはないはずだ。今まで地味(?)だったパイもVF3では相当脚光をあびそうで、いまから個人的に楽しみでしょうがない、ってところ。





連拳穿冲高端脚(?)を披露するパイ。製品版でもあるといいなぁ。

このときのデモでは「連拳穿冲高端脚」とでもいうべき技を繰り出していたが、この動きはVF2をモディファイしたものなので、VF3の技ではない。しかし、なんかすごくカッコよかったのでぜひ残してほしいところ。

このデモのパイステージはなんと地下鉄。写真を見てもらえれば分かると思うけど、パイが演舞している背後は線路部。さらに雷陰掌打を打ちこんでいる写真では背後が壁。…と、いうことは前回でも触れたけどVF3では変則的なリングシステムが採用されるのだろうか!?

さて、最後をかざるのはジェフリー。彼の場合は、技がどうのこうのというよりも筋肉の隆起させる動きを見せるのに終始していた。誌面でその動きを伝えられないのが残

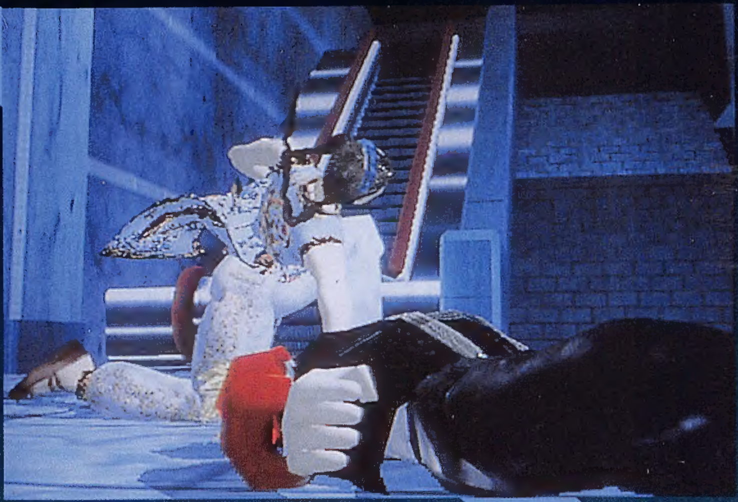


カッチョええ♡やっぱりパイでしょ。





ムキムキ、むう〜ん、ぼーっ!!て感じのジェフリー。海の男だ。



雷陰掌打を打ちこむパイ。こちら側はカベがある。

念だ。目なんかも「ギロリ」と動いたり、そのマッチョぶりは目を見張るものがあったぞ。

ジェフリーのステージは南海の孤島、という表現がピッタリの小島の一部。遠景を見れば、うまくVFのリングと融合させてあることが見てとれる。できれば、島から踏み出たらリングアウトというのではなく、波打ち際のあたりでも闘わせてほしいよね。映画の宮本武蔵みたいに、波をたてながらバシャバシャ…なんてやれるとイイ感じなんだけどね!!



カモメが飛び、気分爽快な小島にて。闘いがもつれて向こうの島へ行けたりすると面白いかも。

さらに、ジェフリーステージでもうひとつ注目してほしいのが、砂利の表現。これは一粒ずつ微少ポリゴンで計算して表示しているというから驚き。少し写真が暗いので見にくいかもしれないけど、カモメが飛んでいる。このカモメもよく見ると、すごい本物ぽく描かれている。ステージが始まるとき「READY GO!!」とともにバサバサ!!と一斉に飛んでいったりするのかな?なんにしても、ある意味キャラクターよりもオマケの背景等のオブジェがすごく描きこまれている。もはやオマケがオマケではなくなっているわけだ。ここだけ見てもモデル3の潜在能力がうかがい知れるというもの。おそらく、次の段階で再びマスコミに露出されるときにはさらなるグレードアップがなされていると思われる。今は期待しつつ、そのときを待つとしよう。



この砂利の質感!!もはや絶句…。

特別コラム
「俺と崩撃雲身双虎掌」

いきなり何だ!?と思うかもしれないけど…実は中身は崩撃雲身双虎掌の出し方のコツVOL.3（通称A・S）。

この技のコツについては、本誌で1回、ムックで1回やっているのだが、未だに読者からの質問がダントツに多いという。さてはサターン版の影響か!?とりあえず、ムックACT2を見てもまだよくわからないという人のために、ここで再びレクチャーしておこう。VF3でこのA・Sがどうなるかはわからないけど、アキラ使いを名乗るからには「出せません」ではちょっと悲しいぞ（A・Sは安易に強いから封印している、というアキラ使いは多いが「出せるけど出さない」と単に「出せません」では意味が大きく違う）。実はA・S出せないコンプレックスにハマってあきらめていた人も再挑戦、再挑戦!!

●レベル1、崩拳で止まってしまう原因

崩拳（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で「スパーン!!」と止まってしまってはやはり悲しいよね。自分では⇦⇙Ⓟ+Ⓚも入力してるつもりなのに…ありがちな話です。まず、ムックACT2でも書いたけど、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押す前はどこかにレバーが入っていてもOKです。しかし、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを離すときはレバーが入っていてはダメ。これはプログラム的にこう組まれている、と開発の方が発言していたので間違いないです。つまり、⇦⇙Ⓟ+Ⓚを入力するにはⓅ+Ⓚ+Ⓖを離してから崩拳がヒットして「スパーン!!」と音が出るまでの間となります。ふつうに考えるとこうなります。

しかし、ここに盲点があります。プログラムは崩拳→鶴子穿林の間に一度レバーをニュートラルにせよ、ということを要求してはいるけど、鶴子穿林の入力は崩拳が入力された後でなければいけない、とはどこにもありません。

つまり、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押したまま（少しだけ長めに押す）で⇦をチョン、と入力してコンパネから両手を離します。これで前記の要求を満たしたので、あとは⇙Ⓟ+Ⓚだけ入ればバッチリ!!Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは「グッ」と入力する程度でいつまでも押したままではダメだよ。この「Ⓟ+Ⓚ+ⒼをON→OFFにする間」に鶴子の⇦だけ入れてニュートラルに戻す方法、少し特殊だけど出せない人はぜひ試してみてね。

●鶴子→双掌が出ない原因

これはズバリ、⇦⇙Ⓟ+Ⓚの⇙Ⓟ+Ⓚを離すと同時に⇦Ⓟを入力しているため、⇩⇦Ⓟという双掌の条件から外れてただの⇦Ⓟになっている。これを防ぐには、⇦⇙Ⓟ+Ⓚを入力したら⇙は入れたままでⓅ+Ⓚを離して⇦Ⓟと入れてみよう。感覚的には⇦⬋Ⓟ+Ⓚと思うといいかも。それができない人は、2段目が⇙で止まっているのでそこから⇩⇙⇦Ⓟとレバーを半回転する感じで入力するといい。

…こんなんで今回は終了。なぜば成る!!発想を変えて今一度チャレンジしてみては？

（NO）



さて、ついに発売に
至ったSFZ2。
今号より攻略開始だ。

新システムに戸惑うことなかれ！

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターZERO2
©CAPCOM

もうすでに発売され、みんなバリバリプレイしていることであろうSFZ2。今回からさっそく攻略していこう。

発売バージョンのシステム詳細

発売バージョンのシステムやゲーム内容は、前号でお伝えしたAOUショーで出展されたものとほぼ変わりない。再びチェックしてみよう。

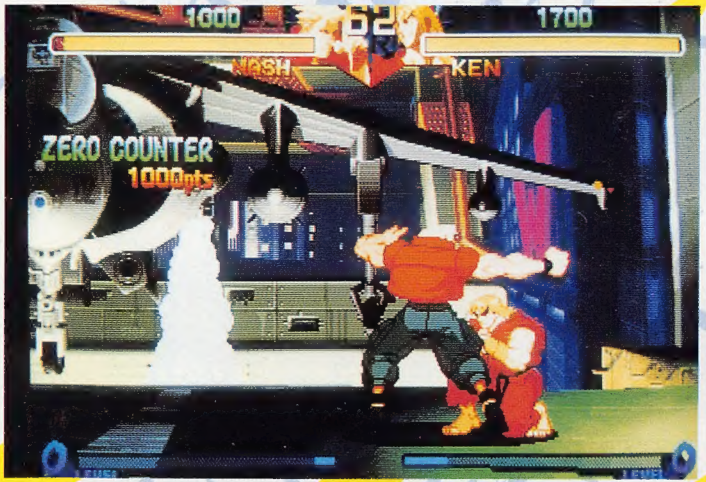
オリジナルコンボ

発動後、リアルタイムで入力していく。詳しくはP15を参照してほしい。

ゼロカウンター

パンチ、キックで2とおりだが、パンチはしゃがんだ相手に当たらない技が多いのでキックをメインに使うことになりそう。

少し話は変わるが、足払い技は通常技、ゼロカウンターともに対空迎撃用に使うことはできない（ガードされる）。これは前作でもそうだったのだが、唯一例外的に、ソドムのスライディングだけはガードができなかった。今回は判定がうすくなったのか、ガードすることができるようになっているぞ。



パンチでのゼロカウンターは完全上段。つまりしゃがんだ相手にはスカってしまう技が多い。



ソドムのスライディングを着地に重ねられてもガードできるぞ。

ゼロコンボ

発売バージョンにはゼロコンボはない。ただし小パンチと小キック間の縦押しが可能。これが多くのキャラで可能となっている。立ち、しゃがみの制限はないので「しゃがみ小パンチ→立ち小キック」といった連続技もOKだ。逆に小キックから小パンチへつなぐことのできるキャラもいるぞ。どちらにしても、スタートする技が連打の効くものでないとダメみたい。

例えばリュウ、ケンならば「小パンチ↕小キック」というようにどちらからでもいいが、小キックの連打ができないナ



小パンチから…、



小キックへ。この逆も可能。

ッシュは「小パンチ→小キック」という組み合わせしかダメ、という具合だ。

ダウン回避技

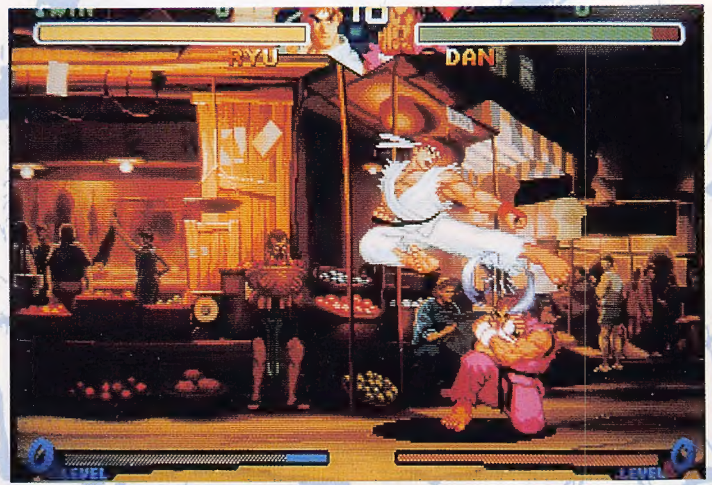
3種類あるのは従来どおりだが、前作よりも入力タイミングがシビアになっているぞ。

オートガード

オートガードは健在だ。スーパーコンボゲージが1までしかためられないが、ボタンの縦押しでできるスーパーコンボの簡単コマンドがある。

今のところオートガードの回数制限はないが、たとえ通常技であってもガードすれば体力が削られてしまうようになっている。

体力ゲージが黄色ではなく緑で表示されており、さらにキャラクターカラーも一目でそれとわかるようにオートガード専用のカラーが用意されている。



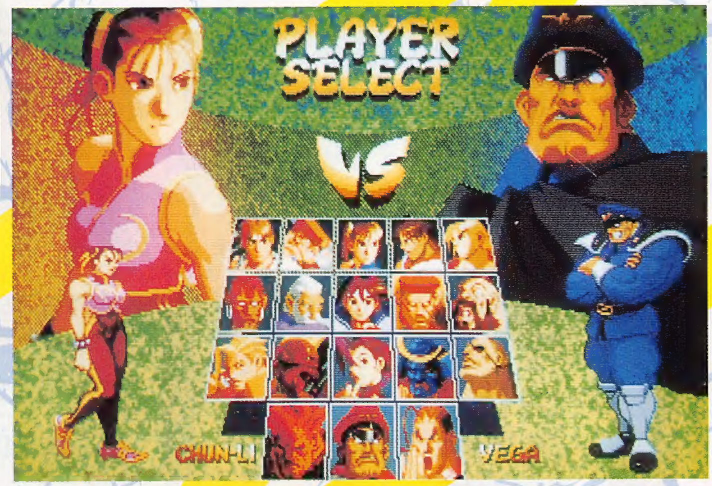
オートガードは通常技をガードしても体力が削られてしまう。

キャラのカラーが全6種類に

前作ではパンチとキックで2種類しかなかったキャラクターのカラー。SFZ2では計5種類に大幅増加。

まずパンチとキックで2種。それに加え、いずれかのパンチ2つ以上同時押し、プラスキック同時押しで計4種類。さらにオートガード（パンチボタンとキックボタン）で6種だ。

ストⅡエックスでおなじみの白ケンや白いゴウキなんかもいるぞ。色々ためしてお好みのカラーでプレイしよう。



新カラーが増えた。君のフェイバリットカラーはあるかな？

じっくりいこう 対戦攻略基礎 ロレント

実は対応型のキャラではないか説のあるロレント。真相は？

担当：KAL



ロレントには、トリッキーな動きをする技がいくつもあるが、直接攻撃に結びつく技が1つしかない。パトリオット・サークルだ。しかしパトリオット・サークルも、ガードされてしまうとほぼ反撃を受けてしまうので、連続技専用の必殺技となっている。

通常技を見てみても、しゃがみガード不可の中段技がない、大足払いのかわりにスライディング（ガードされればもちろん反撃される）がある、と、なかなかキビシイ状況だ。

つまり、こちらから攻め込むには、あまりにも攻撃手段が貧弱なのだ。防御態勢に入った相手のガードを崩すことすら難しい。

徹底して粘るラッシュはその後

そこで軍人は考えた。こうまで攻撃手段に欠けていては、無理に攻め込もうとして自滅していくだけである。となると、守りを固めて、余計なダメージを受けないようにすることが大切だ。

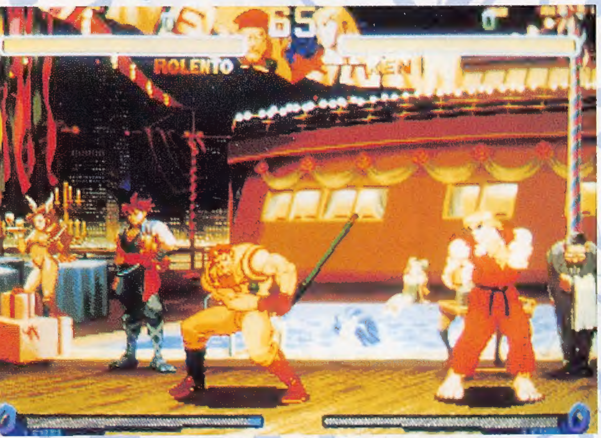
軍人には、おあつらえむきに対空技に使える通常技がいくつもある。

筆頭は立ち大パンチ。地上戦でも遠くから相手をひっぱたくことができて便利だが、対空技として使ったときの信頼度もかなりのもの。ただし2段技のため、対空技として使ってしまうと1段しかヒットせず、威力がない。

おすすめなのが、次の立ち中パンチ。対空として使用した場合の威力は大パンチより上。大パンチが距離に関係なく使えるのに対し、こちらはやや遠めでないといけない。

こちらの呼吸を読まれにくくするために、垂直ジャンプ小パンチを使うのもいい。判定が横方向にめっぽう強く、小パンチの割には威力がある。

これらの対空技でジャンプ攻撃を片っ端から落としていくのだ。



大パンチが安定だが、ぜひこちらの中パンチを使ってほしい。

相手のジャンプを落としたあとは、すぐに、一歩引いてからスライディングを着地点に重ねたり、前進して小足払いなどを当てにいく。

こうしてじわりじわりと端へ追いつめていき、画面の端が近づいてきたら、ここでようやくラッシュにもち込む。

ジャンプを落としたあと、ゼロカウンターのあとなどに、すぐにジャンプ中パンチ、中キックで跳び込んだり、メコンデルタエスケイプ（三角跳び）で反対側へ回ったりする。

詳しいラッシュのかけ方、また各必殺技の使い方や追いつめられたときの脱出の仕方などは、次号以降に期待してほしい。



ジャンプ小パンチも対空技だ。

このキャラの挑発にも攻撃判定が…

対戦攻略基礎 さくら

春風脚と大キックをうまく使って相手をかためていこう。

担当：KNT



どうやって攻める?

さくらは新キャラのため、まだ未知数の部分が多いのだが、今のところ接近戦が得意なキャラクターだといえるだろう。

その接近戦で使っていく技は、立ち・しゃがみ大キックと春風脚だ。

立ち・しゃがみ大キックは、どちらもリーチが長く出が早いので、かなり頼りになる技だといえる。



これが立ち大キック。リーチ出の早さとも、文句なしだ。

ただし、キャンセルがかからないので、リュウ・ケンのように大足→波動拳の連携はできない。

春風脚は、足もとをすかすことができるし、ガードされても反撃を受けないので、すごく使える。

よって、春風脚をガードさせて、スーパーコンボを出すという連携が強力だ。春風脚ガード後に相手が反撃しようとすれば、必ず当たるぞ。

もしも、これらの連携を警戒して、相手がガードをかためているならば、近づいて投げ、もしくは、リーチの長い中段技であるレバー入れ中キックで相手のガードを崩していこう。

また、相手が地上戦をきらって、跳び込んできてくれれば、しめたものだ。

落ち着いて、しゃがみ大パンチか小の咲桜拳を出して、迎撃しよう。

逆に自分から跳び込むときは、大パンチと大キック、それに中キックを使っていこう。

ジャンプ大パンチは、判定が強く正面から跳び込むのにもっとも適している。

ジャンプ大キックは、下方向への判定が強く、近くから跳び込んでも、めくりになることはない。

逆にジャンプ中キックは、相手をめくりやすいので、うまく大キックと使いわけていこう。

跳び込みが当たったら、小足を2、3発入れてからの中咲桜拳が安定した連続技だろう。ゲージが溜まっていれば、スーパーコンボをつなげてもいいぞ。



相手がでかいキャラなら、適当にだしてもめくれる。

おまけ

さくらの波動拳には、ちょっとした秘密があり、コマンド入力後にボタンを連打することによって溜めることができる。

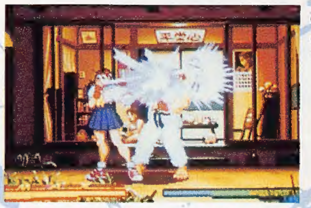
溜めることにより、波動拳の判定が大きくなるのだが、射程はさらに短くなる。



威力も高くなっているのかな?

一応、フェイントに使えるのだが…。スキの大きさがハンパではないので、ちょっと扱いづらい。

また、さくらの挑発には、攻撃判定があるので、ぜひオリジナルコンボに組みこんでみよう!



こんなのでトドメをさされたくないなぁ…。

ていねいな技出しが必要だ

対戦攻略基礎 ダルシム

長い手足は使いよう。伸ばしてばかりだと、相手の技にツブされてばかりで、ボコボコになるのは必至。ひとつひとつの技を丁寧に出していくことが重要。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



まずは押さえたい対空兵器

ダルシムの基本といえば、やはり通常技で押していき、相手が跳んだら対空技で落とす、という、中間間合い主体の攻防が基本戦法である。

今回のダルシムも、その基本的な部分は変わっていない。

しかし、STZの世界に来て、ゲームスピードが速くなったのと、キャラクター自体の大きさが大きくなったので、跳び込み主体のキャラに対してやりにくくなっている。

たとえば、画面の端対端でヨガファイヤーを撃ったとすると、リュウ、ケンなどには容易に跳び込まれてしまう、といった具合。

なので、対空兵器は重要だが、それだけでは不十分なので、テレポートなども駆使して、近づかれないように各自努力しよう。

●立ち小パンチ（近）
不動の対空兵器、ヨガチョップ。出すタイミングが若干難しいが、強いぞ。

●立ち中キック（近）
短い中キック。判定が強いが、出ている時間が短い。

●立ち大キック（近）
大ヒザ。特定のキャラ（元など）には使っていくと有効だ。出ている時間とダメージがポイント。

●スライディング
今回はガードされる場合が多いが、春麗のジャンプ小キックなどに対しての対空。ちなみに春麗の中キックには負けてしまうのも以前と同様だ。

●逃げ大パンチ
遠間で跳ばれたときの対空。当てにくいが、リスクは少ないので割と頻繁に使う。

●逃げ中キック（レバー後）
ザンギのボディプレスなどで、近間で跳ばれたときの対空。判定が割と強く、大抵の技は返せる。今回の新対空として使っていけるか?



対空はこれだ。出すタイミングを合わせないとつぶされる。

技の性質をマスターしよう

さて、今度は守りではなく、攻めに視点を移してみよう。

今回のダルシムの技について、一つ注意したいのはストIIXなどよりも、技のやられ判定が前に出るようになっているということ。

対ナッシュ戦などで実感できるだろう。伸ばした手足がことごとくソニックにツブされていく悲しさ。前のように“相打ちオーケー!”とはいかないのである。

伸ばした手にゼロカウンターを当てられると非常に悔しいぞ。

●ドリルアタック
パンチ、キックどちらもガードされたりすると着地にスキが生じる。使いづらい。

●しゃがみ攻撃
キック（スラスト）よりもパンチのほうが使える。連続になるが、下段技ではない。

また、しゃがみ大パンチは判定が強く、相手の大足払いなどをつぶすことができる。



しゃがみ大パンチの判定がかなり強い!どう使っていくか?

●ゼロカウンター
これは、パンチのものより、キックのほうが使える。キックはスライディングになるのでリーチが長く、相手の飛び道具などに合わせたりすることも可能だ。

＊てなワケで、今回はこのくらいにしておこう。奥の深いキャラなので、このくらいではまだ語り尽くせない。次回からダルシム小僧免許皆伝成り上がりの章・野望成就編がスタートだ!（ウソ）



攻め込まれるとツラいダルの強い味方“ゼロカウンター”。



近づけ吸い込め投げ捨てろ!!
対戦攻略基礎 ザンギエフ

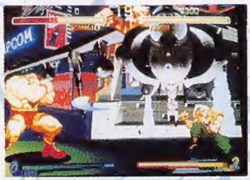
素晴らしきザンギワールドへようこそ♡

担当：VMT-RED

根強い固定ファンを持つキャラだけにAOUショーでもけっこう使っている人が多かったザンギエフ。ストⅡシリーズのザンギをやっていた人ならすぐ対戦で実戦投入できると思う。が、今回はSFZ2からザンギをやってみようという人のために基礎的なことを書いてみよう。

基本的な攻め方

ザンギエフはスクリューパイルドライバーなどのコマンド投げを主な武器として闘うキャラなので基本的な考え方は単純だ。ズバリ、近づいて投げる。逆に接近できなければ何もできないキャラなので、敵はとにかくザンギを近づけまいとしてくるだろう。



投げさせろ～VS近寄るんじゃねエ～。

とにかく接近だ!!

こちらから接近するには、

- ●歩く（実は重要）
- ●ジャンプ攻撃
- ●ダブルラリアット
- ●バニシングフラット

などがある。

まず「歩いて接近」だが、これをバカにしてはいけない。立ちスクリューのプレッシャーを背景にしてのこの行動は敵をビビらせ、こちらの不意のジャンプ攻撃の成功率を高めることになる。SFZ2のザンギはスクリュー間合いが少し狭いようだが、地上戦での立ちスクリューを捨ててしまうと攻撃の幅がせばまるので敵としては対応しやすくなってしまう。実際にストⅡシリーズのように立ちスクリューを決めるチャンスは少なくなるかもしれないが、ここぞという時は決められるよう、立ちスクリューのテクは磨いておこう。



跳び込んでばかりでは…。

ジャンプ攻撃で接近する状況は多すぎて今回は書き切れないが、とりあえずすぐ使えて有効なのが、ジャンプ中キック（レバー下のヒザ）→スクリューだ。ストⅡシリーズで有効だった、ジャンプ大パンチ→スクリューは、スクリュー間合いが狭くなったため、使える状況が少なくなりそう。ジャンプ攻撃をすかしてのスクリューならジャンプ中キックすかし→着地でスクリューなどがイケそうだ。基本技の変更がけっこうあるのでSFZ2ザンギの空中戦能力はまだまだ未知数だ。



中ヒザ使える。



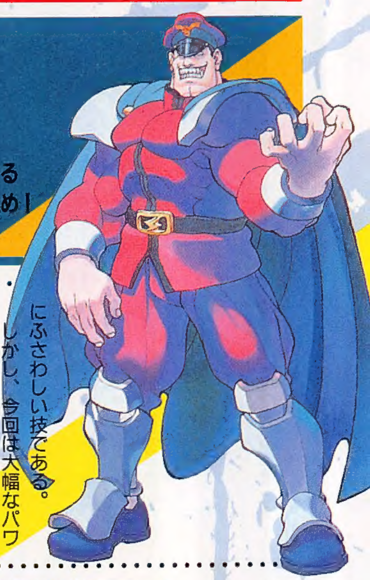
当てずに着地→スクリューだ。これでも当たらない。

ダブルラリアットを接近で使う場合、波動拳などの飛び道具を抜けつつ接近したり、相手の突進系の技をつぶしたり、と利用価値は高い。バクチ気味に使ってもローリスクな所がグー。

バニシングフラットは飛び道具を消しながら、かなり素早く移動するのでやはり出番は多そうだ。

次号につづく

距離をとって闘うタイプのほか、中段攻撃を混ぜた強力なコンビネーションで自ら突っ込んで来るタイプの敵の場合などはまた話が違って来るけど、基本はやっぱり自分から近づくことだ。



基本は変わらず
対戦攻略基礎 ベガ

立ち大キックの１段目にキャンセルがかかるようになった新しい連携技で相手を押し込め！

担当：がっちん

SFZ2のベガは、最初から使えるプレイヤーとして登場するので今回は積極的に選んでいこう。面倒なコマンド入力はもういらないぞ。

ベガといえばダブルニープレス

やはりベガの必殺技と言えばダブルニープレスだろう。あの見切りにくいスピードと攻撃力、そしてヒットすれば相手はダウンする性能。帝王にふさわしい技である。しかし、今回は大幅なパワーダウン（現時点のバージョン）がされており、今までと同じタイミングと間合いでは使いにくいので注意したいところだ。



跳び込み攻撃→立ち大キック→ダブルニーの４段がオススメ。

では、どうするのかというと、基本的には小のダブルニープレスは使わずに中と大を主に使っていく。

これは、移動距離が短くなったためで、今まで小だったところを中に、中だったところを大にするといいだろう。

ただ、相手にガードされた場合、反撃を受けてしまうときもあるので、むやみに連発はできない。



注目！ベガに空中投げが追加された。

なんと空中投げがある！

ベガに空中投げが追加され対空兵器に使えそうだ。だが、相手の跳び込みを確認してからでは遅いので読みは必要。跳び込み攻撃をベガが行おうとしたら相手もジャンプしていたときなどは、すぐに反応して狙ってみよう。



絶対的な信頼はないが早めに出せば強い。

対空技はしゃがみ大パンチが健在。早く技を出せば出すほど決まりやすい。ただ、判定の強い技で跳び込まれると落とせないときがある。

落とした後は、大のダブルニープレスやホバーキックでプレッシャーをかけていこう。ホバーキックも多少ながら移動距離が短くなっているので目測を誤らないように。



ホバーキックもちょっと短くなったような…。

じわじわとなぶり殺せ

対戦攻略基礎 元

これといった決定打に欠ける彼だから、相手をよく見て動かねばならない。

担当：MVP



元というキャラは、とりたてて攻撃力があるわけでもないし、判定は強いがリーチが短いものばかりなので必然的にその動きというものは決まってくる。まずは元の基本的な動きを見てみよう。

左右にうろうろ

強力な対空兵器がないので、相手に跳び込まれた場合、その返し方は非常に貧弱。逃げジャンプ攻撃かゼロカウンターに頼るようになる。

まずは左右にウロウロと歩き、相手の様子を見て主力となる立ち中キックで牽制する。喪流の場合は中キックの後に、大キックもチェーンコンボで出しておくといい。

まずはこの立ち中キックの距離で話を進めていこう。



中キック→大キックで２HIT。

中間距離での喪流

この間合いでの喪流の地上での動き方は、

①大足払い
②しゃがみ大パンチ
③必殺技

というのが主である。

ウロウロしつつこれらを狙っていこう。①の大足払いを積極的に狙っていきつつ、②と百連勾で画面の端に追いつめていきたいところ。

①の大足払いはリーチが長く、自分から当てにいく場合でも頼りになるし、相手が技を空振りした場合でも元には強力な連続技がほぼないためにただ単に大足払いで転ばすだけでもいい。

なら大足払いだけ狙っていけばいいのか？というとそうでもない。ダウン回避技やリバーサル技があるためにやはり転ばさずに端に追いつめていく②のしゃがみ大パンチや百連勾が必要なのである。

逆瀧は技を出すことによって、対地性能は高いので問題ないし、早めに出しておくと対空技になるのでやはり相手が動くな、と思った場合は出したほうがいいだろう。



早めに出すのが基本。

中間距離での忌流

まず重大なことに、忌流の必殺技は溜めが必要だということ。それでも蛇穿だけは使っていきたい。

どのように溜めるかというと、密着戦から離脱してしまった時や、対空のためにジャンプ攻撃をした後がいい感じだ。手の先を当てるようにして出そう。



溜めどころが難しい蛇穿。

忌流の通常技で中間距離で使える技というのは、

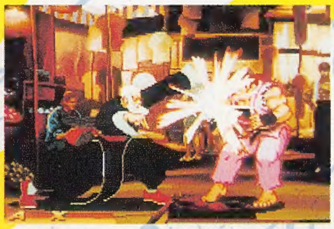
①中足払い
②立ち中パンチ
③しゃがみ大パンチ

である。

中足払いはリーチが長いので、じわじわと体力を奪っていくのにいい。もちろん立ち中キックと合わせて使っていこう。

このように、リーチの長い下段攻撃では相手を転ばすことができないので(忌流)、相手のちょっとしたスキには少しふみ込んでからしゃがみ小キックを入れなければいけない。

②の立ち中パンチは中段技であるが、この距離ではあまりそういうことは関係ない。技を出すと少し歩くので、相手に当てやすいから使うのである。



前に歩くので当てやすい。

一撃必殺

忌流のしゃがみ大パンチは、そのリーチもさることながら実は一撃必殺の攻撃力を持った技である。

その意味とは、相手の技にカウンターで合わせるとその一撃必殺ぶりがわかるだろう。

普通に当てただけではただのしゃがみ大パンチであるが、カウンターで合わせるとうまくいけば体力ゲージの5分の1程度奪える技なのだ。5回入れればOKな技である。



踏み込んでコサック。

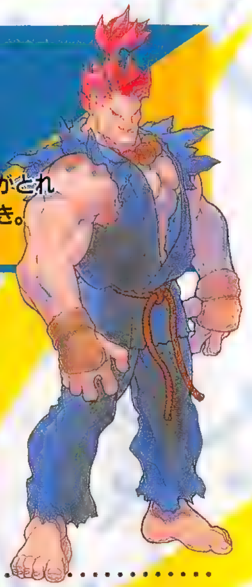


これだ!!これを待っていた。

こういう性質があるため、中間距離でなくても積極的に狙っていきたい技である。

ただ出が遅いので、使いまくるとすぐにバレて跳び込まれ放題になってしまうぞ。

次回は複雑な近距離戦をみていきたい。



滅殺魔神の瞬殺講座

対戦攻略基礎 豪鬼

弱くなった点もあるけど、逆にその分バランスがとれたといえる豪鬼。特別付録、瞬獄殺入力講座つき。

担当：小→小→Sコンボ、ズルイよ!!Ⓝ

基本はZEROのまま

豪鬼の基本戦法はSFZ2でも、前作どおりの闘い方でいい。ただし、技に加わった変更点は頭に入れておこう。

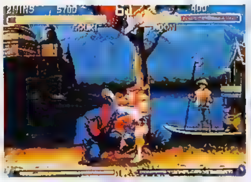
●斬空波動拳の隙について

SFZ2で、この技は大きくいってふたつの変更があった。まず角度が鋭角になり、技の出が遅くなった。鋭角になったのはこれまでよりも攻めに使いやすくなっている。垂直ジャンプから撃って攻めこもう。ただし、こういう角度になった以上は待ちには使えない。次に出が遅い点については、コマンドを従来より早めに入力すればいいぞ。前作ではジャンプの頂点～ジャンプ下降中に入力するのが良かった。SFZ2では遅くなったことを受けて、ジャンプ昇り～頂点にいく前までにコマンドを入れればいい。うまく斬空波動を当てれば地上でコンボにつながるぞ。

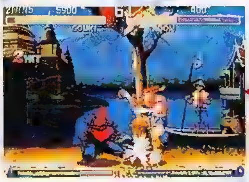
●通常技のチェーンについて

基本的に前作でいうところのチェーンコンボは今作でなくなった。しかし、豪鬼は目押しでいくつかの技につなげていくことができる。何通りかある中で最もやりやすいのは下小Ⓟ→下小Ⓚ。これは連打でつながる。つぎに、立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟ。一応、立ち小Ⓟは下小Ⓟで代用できるが、立ち小Ⓟのほうが引っこみが速いので立ち中Ⓟにつなげやすい。

下小Ⓟ→下小Ⓚは一見大したことないように思うかもしれない。しかし、このゲームは連打で下小Ⓚがつながらない。タイミングよく小Ⓚをポン、ポン、ポン…と押さなければならないのである。その点、下小Ⓟ→下小Ⓚは連打でいいので楽だ。下小Ⓟ→下小Ⓚのあとは、キャンセルで小の竜巻につないで豪昇龍拳で追い打ちしよう。もし下小Ⓟ→下小Ⓚがガードされていたら、下中Ⓟ or Ⓚに連携させてキャンセル豪波動拳で削ろう。



下小Ⓟがヒットしたら…、



下小Ⓚが連打で入る。これをキャンセルして小竜巻→豪昇龍につなげよう。

●前方転身のワナ

なんと技の出の小ジャンプがなくなって、奇襲にすごく使えるようになった前方転身。しかし、この技を使うときは正確に⬇⬋⬅と入力しないと灼熱波動に化ける。今回から灼熱は逆ヨガ入力になったのだ!!このおかげで、前後にフラフラして豪波動を撃とうとすると灼熱に化けるという事故はなくなった。しかし、その事故が今回は前方転身使用時に振りかかってくるぞ!!

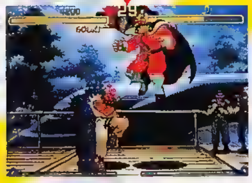
特別付録・瞬獄殺のコツ

前から結構出にくかった瞬獄殺。SFZ2でもひとクセある入力法だ。しかし覚えるべきことはひとつ。弱Ⓟ×2、レバー前、小Ⓚ、大Ⓟという入力のラストふたつ。この小Ⓚ・大Ⓟを速攻で押せばいい。同時押ししてしまってもダメだし、遅くてもダメだ。なお、SFZ2では、弱Ⓟ入力開始時にしゃがんで入力してもOKになった。

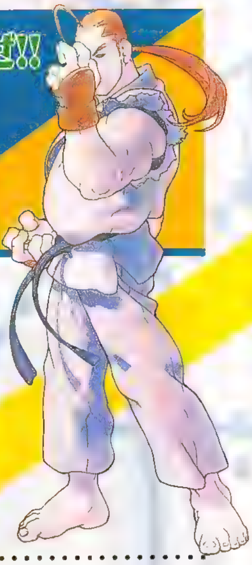
…しかし、最大の弱体化は瞬獄殺完成時の「ピカーッ!!」を確認してからジャンプすれば絶対逃げることができるようになってしまったこと。もう最悪!!しかし、これで極悪でもなんでもない技になってしまった瞬獄殺。はっきり言って今回の瞬獄殺はくらう側が100%悪い。跳び込みや天魔空刃脚から、立ち攻撃キャンセルなどからガンガン出してやろう（まず当たんないと思うけど…）。



ピカーン!!しかし、これを見てからレバーを⬆に入れておけば…、



ジャンプでよけられてしまう!!ハメだ!!とかワケわかんねぇようなこと言ってんじゃねぇぞ!!



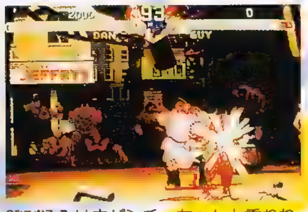
これくらいで怒んなよ大人げないぜ!!

対戦攻略基礎 ダン

君もダンを使って目指すは挑発マスター。

担当：借金

跳び込むときはと下方向に技がでるパンチ系の技を、相手のジャンプ技を空中で落としたいときは判定が横に長い中キックか大キックを使おう。跳び込みから決めたい連続技は、しゃがみ小Ⓟ→小Ⓚ→我道拳など我道拳につなげるのが理想。目押しがかなりハードだが、しゃがみ小Ⓟ→しゃがみ大Ⓟがつながるので根性があるなら練習してみてはどうかな。



跳び込みは中パンチ。ちゃんと重ねれば大パンチでもOK。

地上戦は断空脚をからめて闘う。相手の足払いをスカして歩き大足払いや相手の技を潰す先読み我道拳などを使って跳び込ませ、超早出し晃龍拳や立ち中Ⓚ、立ち大Ⓚなどで落とす。



超目押し。



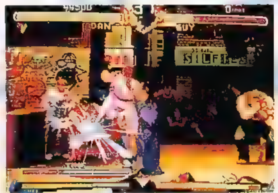
多少のスキはあるが判定は強い。

地上戦は先読み我道拳の代わりに小断空脚を使うのもいい。相手の足払いを読んだ時や出す技がなくなったときにめりこむと隙が生じるが、出たときの判定は割と強いので頼りになる。大我道拳と共に地上戦の要になりそうだ。

ダンの基本戦法は先読みと挑発。相手の次にくる動作を読んで先に技を置いておく感じ。読みがはずれたときのリスクを考えて闘っていたら使える技が減って勝てなくなってしまう。ダンを使用するときは思いきりよく使おう。そして一度倒したら跳び込みから一気にラッシュをかけてもいいが、相手を思いっきり挑発するのもいい。

ダンの挑発は、地上、空中、しゃがみとあらゆる状態から出せるから好きなときに好きなだけ使って相手の冷静さにあおりを入れよう。

オリジナルコンボは基本的には各自が好きなように作ってくれればいいので強制はしないが例程度にあげると、通常技をゲージが終わる少し前まで入るだけ決める・晃龍拳→晃龍拳。



オリジナルコンボも極めよう。

こんな感じで安定することはできる。画面端なら必殺技ラッシュもできるので文字通り君のオリジナルコンボを作って自己満足にひたろう。

要は旋風脚!
対戦攻略基礎 リュウ

いよいよ、ストⅡXっぽくなってきたぞ。

担当：K-TAN（W・KEI）



使っていた人はそのまま馴染む

根本的には通常技から通常技へとつながらなくなっただけなので、戦術自体はそれほど変わったところはない。相手のしゃがみガードを誘いつつ鎖骨割りを狙いにいったり、足払いとの二択攻撃は相変わらず使っていける。

基本戦法の復習

起き上がりに、または小足払いからの鎖骨割りと足払いの2択は、ストⅡXからの、往年の戦法だ。

また、竜巻旋風脚で相手の手前に近づきつつ、着地から投げ、昇龍拳、鎖骨割り、足払いなど、様々な選択肢が存在する。



小足払いで固めつつ…、

旋風脚は相手との間合いを詰めるのにも使え、相手の足払いをかわしつつ攻撃することも可能だ。旋風脚からも、昇龍拳や鎖骨割りなどを狙っていけるぞ。

連続技は、ジャンプ大Ⓟ→中足払い→波動拳 or 真空波動拳。ジャンプ大Ⓚ・小足払い→竜巻旋風脚で安定のようだ。



足払いを行うときは、少し間を置いてから出したほうがいい。



ゴスゴス。



小足払いにキャンセルをかけて小竜巻旋風脚。



で、着地と同時に上昇中は無敵の昇龍拳だ。

だ、大足があ〜!
対戦攻略基礎 ケン

前作では鬼のような強さだったケンもここにきてパワーダウン。

担当：ようじ23



いよいよストSFZ2が発売されたが、ここで準主人公キャラ、ケンの具合に探りを入れてみよう。

変わらないのはマユ毛だけ？

現段階でのケンは前作からの細かい調整の跡が見える。

例えばケンの代名詞ともいえる昇龍拳。前作では非常に使いやすいものだったが、今回は無敵時間が短くなり横方向への伸び具合も悪くなったように感じられた。ストⅡXの昇龍拳を思い出してもらえるとちょうどいいと思う。

また、空中竜巻旋風脚が、ケンは垂直・バックジャンプでも可能。しかしめくりにくくなったような感じが気になるところだ。

通常技は大足払いのリーチが短くなったように感じられる。かなり深く踏み込まないと相手に届かないので注意しよう。立ち大キック（一文字蹴り）も同様に短くなったので、相手の近くにウロウロしてジワジワ体力を奪うといった戦法が取りづらくなってしまった点が残念だ。

以上のことから牽制を交えたカタイ攻めが難しくなってしまった今回のケン。他キャラの出来次第ではかなり苦しい闘いを強いられることになりそうだ。ここはやはり跳び込みからのアッパー（立ち中Ⓟ）→大昇龍拳という連続技で一発を狙うといったケンらしい闘い方を求められるかも知れない。



小昇龍は無敵時間が長い。



足払いを当てるにはより踏み込む必要がありそうだ。



前転でソニックが抜けられない!? ようじショック。

未知なる敵を迎え撃て！
新作スクランブル！

やっぱり千裂脚だね
対戦攻略基礎 春麗

まずは、各技の基本的な使い方をちゃんと押さえておこう。

担当：GED



気功拳コマンドがさらに簡単に

前回、「気功拳がタメではなく、フレイムコマンド（←↙↓↘→）になった」と書いたばかりだが、今回取材したバージョンでは再び変更あり。

新コマンドは「↙↓↘→」という、後ろへのレバー入力を省いたものになったため、キャンセル気功拳がかなり出しやすくなっている。リーチの長い中足払いからのキャンセル気功拳が有効だ。



スッと間合いを詰めて、足払いキャンセル気功拳。かなり使用頻度が高いぞ。

持ち前の足の速さを生かし、相手を押さえ込もう。

旋円蹴は、前作と同じく「しゃがみガード不可」の技なので、足払いにキャンセルをかけたりして、ガードを上下に揺さぶってやるといい。

出がかりの無敵時間を利用して飛び道具を抜けたり、相手の跳び込みをスカしたりという使いかたも前回同様に重要だ。足払い波動をやたら多用したり、跳び込んだ後に下段ガードしがちな相手に使っていこう。

天昇脚の無敵時間は相変わらず短いので、対空技として使う場合には、十分に相手を引きつけてから使わないと簡単に判定負けしてしまう。対空技のメインは立ち大パンチ。「早めに置いておく」くらいのタイミングで使うといい。

ピンタ（立ち小パンチ）は連打がきくので、連続技に組み込んだり、突進系の技（ダブルニーなど）を止めるのに重宝する。



天昇脚よりも、大パンチに頼ることのほうが多い。

今回のゼロカウンターは、パンチボタンとキックボタンによって上段と下段を使い分けることができる。前作では足払いのグラフィックなのに上段攻撃だったが、今回はしっかり下段になっている。上段は、突進系の必殺技やスーパーコンボなど、下段がスカってしまうような技に対して使うといいだろう。

春麗の跳び込みは、攻撃が着地まで出っぱなしになる小キックや、出っぱなしにはならないものの、攻撃判定や威力の高い中キックがメイン。



ジャンプ大パンチは、けっこう判定が強い。

これらが判定負けするような技には、下に判定の強い大パンチで跳び込もう。打点を高めにすれば、たいていの通常技対空には勝てるはずだ。



跳び込みが成功したら、中パンチにつなぎ…、



キャンセル気功拳がお手軽3段。

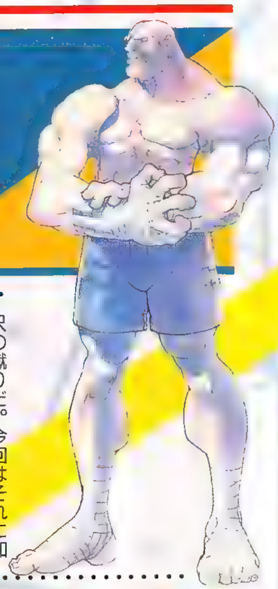


パンチでのゼロカウンターは、突進系の技に効果的。

地味にパワーアップ
対戦攻略基礎 サガット

砲台にはまだだけど跳ばせて墜とすぐらいまでにはなったぞ。

担当：Ace



足技の危機

今まではサガットと言えば足技だった。そもそもムエタイなら足だ。しかし今回のサガットの足技、これがまた非常に使い所が難しく、と言うか辛くなっている。

まず前作のころからそうだったが、ローキックはローキックであってローキックではない、見た目がローキックな只の蹴りだ。今回はそれに加えて魔法が解けた上、キャンセルも掛からなくなってしまった。サガットと言えば昔から立ち小キック、という刷り込みがあったが、その考えを今では完全に捨てたほうがよさそうだ。ついでに言うなら立ちキックはすべてキャンセルが掛からない。



砲台モードは…ちと無理かな!?

そしてもう一つ、これまた今までどおりの闘いとは変わってくる要素で、中足払いにキャンセルが掛からなくなったということ。キャンセルが掛からなくなったということは、下段攻撃をしたいのなら速い小足払いか転ぶ大足払いを使いたいし、牽制ならそもそもリーチがよりある立ち中キック（こちらは前にもましてさらに使える感じ）を使っていくのが普通だろう。中足払いに冬が訪れたという気分だ。



どうせ使うなら大足払いのほうが。



ジャンプ小キックはめくりに使える。



立ち大パンチが通常技対空。

フツーに必殺技

必殺技は今までどおりに使っていって構わない。タイガーショットは相手を圧していくのに、タイガーブロウは対空に、タイガークラッシュは奇襲に、といった具合に。もちろんそれぞれ連続技にも使っていこう。

スーパーコンボ系は多少使い方が変わりそうだ。

無敵時間の長さが一番の売りだったこの技も、今回はレベル1ではほとんど無敵時間がない。レベルで使い分けをする必要があるだろう。

全体的にゼロカウンターの質が向上したのでタイガーレイドも前ほどは使えないだろう。やはり今回はオリジナルコンボを是非に、ということなのだろう。



ヒャッホー!!復活か!?

対戦攻略基礎

アドン

大幅なコマンド変更。通常技、技判定など前回より超いい感じになっちゃったよ。

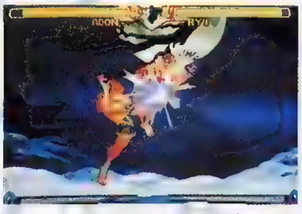
担当：やっぱりキャサ夫だ

パワーアップしたムエタイ〝アドン〟

前回のアドンに比べ、かなり扱いやすくなったSFZ2アドン。ジャガーキックが波動、ライジングジャガーが昇龍コマンドに変更されたのだ。

しかも、ジャガーキックはスピードアップして反応されづらい。さらにジャガーキックは昔、早め早めに先読みで出さないと使えなかったが、今回は判定が強くなり、ひきつけてから出しても潰される恐れはなくなった。でも無敵技ではないので注意。

通常技も立ち中キックと小キックが変更されたため、よく使う立ち中キックが小になり、素早くなったぞ。勿論キャンセルも可能だ。



これくらいひきつけてから出しても勝てるライジングジャガー。

相手を固めて中段で決めろ

ストⅡシリーズでは必ず強いキャラクターは固め技を持っている。アドンも固め技、分かりやすく言うと連携技が存在する。

とりあえずキャンセル可能な通常技は小、中パンチorキックどちらも立ち、しゃがみ状態で可能だ。

ジャンプで跳び込んでからしゃがみ小パンチ中パンチキャンセルジャガーキックが有効だ。だが、ジャガーキックはガードされてしまうと小パンチなどで返される。多用は禁物だぞ。

しかし、そこでレバー入れ中パンチ（中段）が威力を発揮する。チェーンはかからないが、小足払いから出すと反応されづらいのだ。

●ジャンプ中K↓しゃがみ小K↓しゃがみ中P↓しゃがみ中K↓キャンセルジャガーキック

これが最多の固め技だ。



レバー前入れPは中段攻撃になっていて、少し進んでから出す。

単発技は超使えるぜ

昔からある対空兵器、それはライジングジャガー、↘中キック、しゃがみ大パンチと意外に豊富だ。

中でも↘中Kはさらに判定が強くなって、ちゃんと出せば潰されることがまずないだろう。

もう1つはジャンプ攻撃。これもまた昔から強かった技で、ジャンプ中Kだ。基本的にめくりで使用する技の1つ。

昔はめくれない相手がいたが、今回は判定が強くなってほとんど全キャラめくれるようになったのだ。

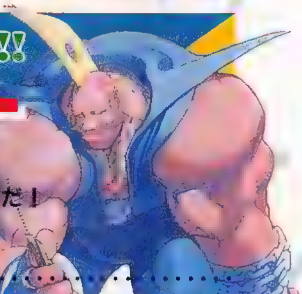


対空兵器の本命、↘中Kだ。前回より判定UPでいい感じ。

とりあえず今回のものを覚えれば扱えるようになるはずだ。あとはゲームスピードについていけるように努力しようぜ。



ジャンプ中Kは細身のキャラでもめくっちゃうぞ。



にやけボディで余韻に浸れ!!

対戦攻略基礎

バーディー

幾つかの変更点を受けはしたものの、狙いは1つ。青い空…じゃなくて投げ技だ！

担当：アディトシ

バーディーと言えば…常に打撃技のプレッシャーを相手に与え、固めて最終的にはM・チェーンを決める投げキャラ。

そのための近づく手段として、跳び込みやブルホーンを多用する。それが前作での王道であった。

もっと簡単に言うと〝キャラ人気アンケート最下位〟野郎だったのである。

そんなバーディーが、SFZ2では、どのように闘っていけば強いのか?考えていってみたい。

ブルホーンカード後の間合い

前号で〝ブルホーンの硬直時間が長くなった〟と書いたが、調整が加えられ、SFZとほぼ同様の使い勝手の良さとなった。

だが喜んでばかりもいられない。硬直時間は短かくなったものの、ガードさせた後の間合いが広くなってしまったのだ。よってブルホーン・M・チェーン（バンデッドチューン）といった、SFZの強力連携が不可。

ということは、バーディー側の選択肢が1つ減り、相手はブルホーンガード後、手を出さずガードを固めていてもいいということになる。

これは、ヒットしても同様だ。

しかしガードされた後、無条件で相手の反撃を受ける、というわけでもないから、次にゼロカウンター入力を用意しておいて、「やっぱりブルホーンをガードするのは嫌」てな意識を、うまく相手に植えつけ手を萎縮させよう。



ブルホーンをガードさせた後、相手が固まっていても…



その場では投げられない。こりゃあ、キツイ！

めくりを多用する

基本的にM・チェーンのプレッシャーを相手に与えられる状況は、先のブルホーンをヒットもしくはガードさせた後、そして小技を当てた後だ。

今作は通常技をチェーンさせられないので、小技はすべて小足払いでいい。

当然今作も小足払い・M・チェーンとしても、技を出されたりジャンプされるとM・チェーンは決まらない。

よって、ブルホーン後と同様、小足払い↓跳び込み、としたりして、技を出して抜けようとする相手を襲うわけだが、跳び込み技は主にボディプレスを使っていく。

今までも、そうやってめくりを狙っていたが、前作のボディプレスはしゃがんでいる相手にヒットせず、少々使い勝手が悪かった。

ま、今作からちゃんとヒットするようになったことだし、とにかく前にも増して、いやらしくめくりを狙って、余裕があれば着地と同時にオリジナルコンボを発動。多弾で美しい連続技を決めてやろう。

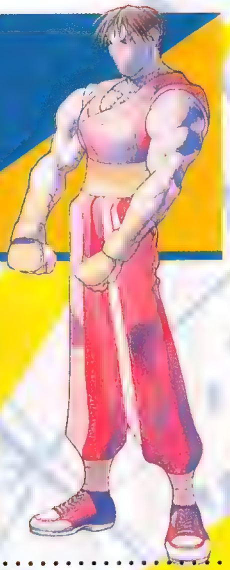


手を出してくる相手をめくるか。すかる心配がなくなった。



小足払いからコマンド投げがくると思わせ…。

未知なる敵を迎え撃て！
新作スクランブル！



今回も最強!?

対戦攻略基礎 ガイ

チェーンがなくなっても武神流はなくならないぜ。

担当：借金

ほとんど新キャラ

チェーンコンボのなくなったガイは、闘い方がガラッと変わり発売当初はどう使っていいかまったくわからないと思われる。そう!!SFZ2のガイは新キャラと思ってくれて間違いないのだ。ではどう闘っていけばいいのか。

武神旋風脚の判定がもの凄く弱ってしまったので通常の対空はしゃがみ大Ⓟの依存度が高くなった。相手の跳び込み前に立ち中Ⓚで潰したりして通常技を使いこなそう。

跳び込みはジャンプ技と肘落としを使い分け、しゃがみ中Ⓚなどキャンセルのかかる技からヒット時は武神旋風脚、ガードされてる時は武神イズナ落としと影すくい、崩山斗など使い分けて機動力重視でいこう。影すくい、首狩り（疾駆け）は共に技の出が遅くなってしまった代わりに隙が少なくなった。バレやすくなってしまったが使い易くなったってことかな。

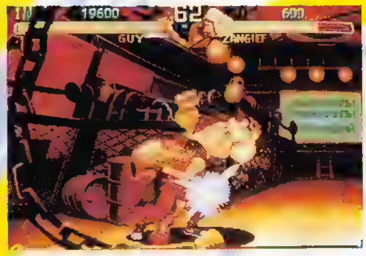
崩山斗は判定が強くヒットすると相手をダウンさせることができるので使える。立ち中Ⓟ→大Ⓟ→崩山斗の安定三段が立ちくらいには連続ヒット。隙もあまりないのでガンガン使っていこう。



間合いによってスカることがあるので注意。



集中力がガイを強くする。



相手は吹っ飛んでいく。

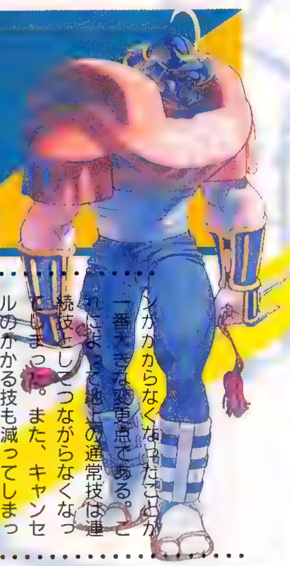
武神獄鎖拳は始動が立ち小Ⓟなので連続技にくみ込む時は相手のくらいポーズをよく見て使おう。相手が暴発（昇龍拳など）した時はここぞとばかりに武神獄鎖拳を見舞ってやろう。レベルが溜まっているときはオリジナルコンボも決めてやれ。

オリジナルコンボはヒットしている時は通常技なり必殺技なり君の好きなように料理してやればいい。ガードされてもガイには首砕きがあるのでオリジナルコンボはガイにとってかなり都合のいい技と言えよう。



ガードも崩して攻める。

チェーンがなくなってつらいかもしれないがガイを見捨てずに頑張ってほしい。



まわし姿がセクシー？

対戦攻略基礎 ソドム

少し詳しい変更点の説明と、超基本の対戦攻略。

担当：KKY－いなりん

前作からの変更点

前作からの変更点については前号でも触れたが、少し細かく説明していこう。

新技のシラハキャッチは、相手のジャンプ攻撃と中段攻撃を当て身することができる。中段攻撃を当て身するときは相手の技を直接取ってもよいのだが、ジャンプ攻撃を当て身するときは相手の技を直接取ろうとすると潰されてしまうことが多いので、相手の体を取ろうとすればよい。



跳びこみを取るときは相手のおしりを取る感じで。

通常技については、チェーンがかからなくなったことが一番大きな変更点である。これによって地上の通常技は連続技としてつながらなくなってしまった。また、キャンセルのかかる技も減ってしまって、中と大の技では立ち中キックとしゃがみ大パンチだけである。

前作では相手が跳び込んできたときに、着地点にスライディングを重ねておくのが対空技として使えたのだが、今回は相手がガードしていると必ずガードされてしまう。



相手の跳びこみにスライディングを使っても、



ガードされてしまう。

ゼロカウンターはパンチとキックの2種類になった。前作では出るのが早く、対空として使いやすかったのだが、パンチのほうは少し出が遅くなって対空として使うとスカることが多い。またキックのほうは対空として使うと、ガードされることが多い。

基本戦法について

地上戦では、ジゴクスクレイプとスライディングなどがリーチがあって、前作と同じように少し離れた間合いから使いやすい。また少し離れた間合いから使えば、相手にガードされても反撃を受けづらい。もしガードされたら、そこからもう一度ジゴクスクレイプやスライディングにいくか、ブツメツバスターで吸ってしまうという二択っぽい攻めもできる。



離れて使えばガードされてもOK。

相手に跳びこまれたときの対空技として一番よいのはしゃがみ大パンチである。これは腕がのびたところに当たるように少し早めに出したほうが、潰されることが少ない。



対空は早めのしゃがみ大パンチ。

新技のシラハキャッチも対空技になるのだが、相手との間合いが離れているときなどはほとんど一方的に負けてしまう。

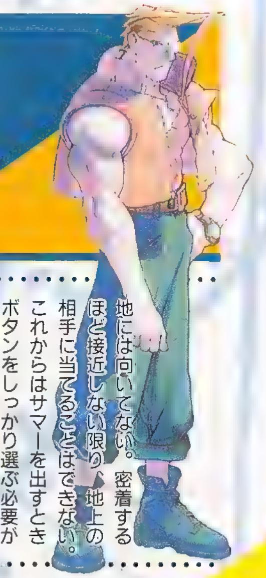
こちらから跳びこむときは、ジャンプ大キック→立ち中キック→ダイキョウバーニングorジゴクスクレイプの連続技を狙っていく。もし相手に跳びこみをガードされてしまったときは、ジャンプ大キック→ブツメツバスターを狙っていく。

小サマーソルトが大活躍

対戦攻略基礎 ナッシュ

一見変化がないように見えても、確実に強くなっているナッシュ。夏塩卵万歳!!

担当：C.LAN



小サマーが対空専用に

前号でも少しお伝えしたが、ナッシュの最も大きな変更点はサマーソルトシェル。当たり判定が小さくなり、「しゃがみ小パンチ×3→小足払い→サマーソルトシェル」といった連続技はできなくなってしまった。しゃがみ小パンチは一発（一部のキャラには二発）におさえないと、サマーソルトがスカってしまう。

だがしかし、これを補って余りある長所もできたのだ。それは小サマー。なんとこの技、SFZ2では空中ガードができない。もちろん引きつける必要はなく、これでナッシュに絶対的な対空技ができたことになる。もう空中ガードされて、もどかしい思いをすることもなくなったのだ。ただし、対空技だけあって対地には向いていない。密着するほど接近しない限り、地上の相手に当てることはできない。これからはサマーを出すときボタンをしっかり選ぶ必要が出てくるぞ。


空中ガード不可技、小サマー。対空に悩む必要はもうない。


中・大ですらもうこの位置で当たらない。スカりに注意。

とはいえ、信頼できる対空技一つでこうも違うのか、と思うくらい以前より闘いやすく感じるはずだ。

今まで通り、たまっていないときは立ち中キックなどの通常技を使っていこう。


たまってないときは今回もお世話になります、の中キック。

その他の要因エトセトラ

その他通常技の変化としては、まず大足払いが長くなったように感じられた。以前は中足払いとリーチが同じだったが、今回は大足のほうが断然長い。中距離では出が早く短い中足と、やや遅いが長い大足を使い分けよう。

めくりに使えたジャンプ中キック、下ガードできないレバー入れ中キックのソバットも健在だ。ただゼロコンボがなくなったため、ソバットを出すタイミングは考える必要がありそうだ（相手の技に潰されやすい）。

ゼロコンボがなくなったとはいっても小パンチ・小キック間の縦押しのみ残っているので、ナッシュの重要な連続技「しゃがみ小パンチ・小足払い・クロスファイアブリッツ」には支障なし。サマーの連続技同様、しゃがみ小パンチの発数を増やすとクロスファイアブリッツがガードされやすい点に注意しよう。

基本戦法

ナッシュの闘い方自体はほぼ前作通りで構わないだろう。ただ、鉄壁の守りを手に入れたので対空技に悩む必要がなく、逆に相手に接近したときは丁寧に技を選んで強引にソバットなどで攻めるのは控えよう。こうしてみると、よりストIIシリーズのガイルに近いというか、一見して地味な闘い方に感じる。しかし手応えが、キレが違う。

ナッシュは確実にSFZ2でパワーアップしたキャラといえるだろう。


ソニックをまず撃ってえ…という闘いの基本は今まで通りだ。

ソウルドリルじゃないの♡

対戦攻略基礎 ローズ

細かくいろんなところが変更され、その闘い方は新しいものに…。

担当：ギィ



今回のローズの変化は個々の点で見ると小さなものだが非常に数が多く、闘い方の大きな変更を余儀なくされた。それでは早速変更点を抜き出していってみよう。

●スライディングのスキが大きくなった。

●ジャンプ中キックがめくりやすくなった。

これらは前回紹介したとおり。スライディングは分身しても連続技にはならない。

その他の通常技にも細かな変更が加わっている。

まず立ち大パンチの判定が小さくなり、しゃがんでいる相手に当たらなくなった。

また大足払いにキャンセルがかからなくなったのも痛い。

一方で立ち小K、立ち中K、立ち大Kが早く、長くなったように感じる。中距離での牽制はこれで決まりだ。

●分身中の昇りジャンプ小キックがしゃがんでいる相手に当たらなくなった。

通常時のジャンプ小Kは今までどおり、ジャンプと同時に出すことでしゃがみガード不可技として使っていけるが、分身するとグラフィックがジャンプ中キックのものになってしまい、しゃがんでいる相手に当たらなくなってしまう。

ますます投げが重要になってきそうだ。

●スーパーコンボ、ゼロカウンターの無敵がほとんどなくなった。


切り札の１つだったのに…。

いずれも無敵は出始めの一瞬だけ、飛び道具を抜けることもできない。削り殺しにどう対処するか？

●基本コンボが強力になった。

代表的なところでは、J大K→しゃがみ大P→大ソウルスパイラル(4ヒット)、J大K→しゃがみ小K→しゃがみ中P→小ソウルスパイラルといったところ。


無敵時間はほんの一瞬。引きつけないとだめ。

なかでも、ゼロカウンタからキャンセル必殺技につなげられるようになったのはうれしいパワーアップ点だ。



新グラフィックのゼロカウンターから、


しゃがみ中パンチ。タイミングがシビア。キャンセルで、


小ソウルスパイラルで３ヒット。うれしい。

●新しい勝ちポーズが３つ増えた。

いやまあそのなんですか…イイ感じ。


仕事着？黒いドレスがまたそそる。

“オリジナルコンボ”略して“OC”(オーシー)

オリジナルコンボのススメ

みんなやってるか?オリジナルコンボ。略してこれからはOCと呼ばせてもらうよ！みんなドントン使っていこー。

担当：J★笹

さて、うわさの新フィーチャーである“OC”だが、みなさんはどのように使っているかな?

実際に使ってみると、意外にも使えなさそうな印象を受けるが、せっかくの新フィーチャーなのだから、実戦の中で効果的に使っていきたい。

では、OCにはどんな特徴があって、どんな使い方があるのだろうか?ここでは、そんなあなたの疑問にお答えするべく、OCの効果的な使い方を見ていくとしよう。

OCのススメその1 無敵時間がある！

まずはこれ。なんといっても無敵っつーのはいいことだ。

今回のゼロ2では、全体的に無敵必殺技系の無敵時間が少なくなっているので、OCの無敵時間は、無敵時間のあるキャラ、ないキャラ共に十分利用価値があるといえるぞ。

無敵時間は、あると言ってもほんの少しである。対空に使うにはちょっと頼りない。

しかし、相手の技が重なっているときに“スカらせる”ことは可能なので、自分の起き上がりなどに技を重ねられた場合などに、起き上がり技として使うことが可能である。

コマンド入力が必要ないぶん、スーパーコンボよりも狙いやすい面もあるので、ぜひとも実戦に投入してくれ。

OCには、地上で出すOCと、空中で出すOCとの2種類があるのだが、どちらのOCにも無敵時間は存在する。


起き上がりOCで無敵時間を利用して反撃。

なので、OCの無敵時間の使い道の2つめは、空中OCで、相手の対空技をツブすことである。

相手がダルシムなどで、明らかに待っている場合などに、わざと跳び込んで、出してきた対空兵器をOCでツブして、そこからOCをたっぷりたたき込んでやろう。

OCの使い方の3つめ。今度は、連続技に組み込んでみよう。


対空ツブしにもOC。これもドンドン狙っていこう。

OCには、キャンセルがかけられないので、連続技にするには条件が限られてくる。

今見つかっているのは、ジャンプから着地でつなぐ方法。着地と同時にボタン同時押しだ。

また、これは豪鬼に限った技だが、空中竜巻斬空脚を地上の相手に当てて、着地したところでOCを入れる。



ジャンプ攻撃から着地でOC。一応連続になるぞ。

豪鬼は竜巻から昇龍拳が連続でつながる判定を持っているので、着地にOCを入れたら、OC中に昇龍拳を連打しよう。

OC中でも、空中に攻撃判定のある攻撃なら、このように浮かせて連続技というようなものが可能なのである。

まあ、これはかなり特殊な例かもしれないが、こんな感じの連続技としてOCを活用していくのもいいかもしれない。

OCのススメその2 OCで大ダメージを狙え！

さあ、今まではOCを当てるまでの使い方を見てきた。

ここからは、OCを当てた後、つまり、OCではどんな技を入れていったら強力なのだろうか?という、極めて実戦的なモノを研究していきたいと思う。

●通常技の連打はダメ！

結論から言うと、OCでは、通常技の連発は、大してダメージにつながらないのである。

ためしに、通常技（たとえば大パンチ）をOC中に連発してみる。すると、大パンチのダメージが当てる数を増すごとにドンドンと少なくなっていくのがわかる。

これは、おそらく“通常技を連発すると、だんだんとダメージに補正がかかっていく”のだろうと推測される。

このような結果から、OCでは、通常技は極力避け、できるだけ必殺技を連続で当てていきたいという結論が出た。

●必殺技のダメージが大きい

当たり前のことだが、通常技よりも、必殺技のほうがダメージが大きい。

OCでも、通常技を何発も入れるよりも、必殺技をいれたほうが減るのは、先ほども述べたとおり。

さらに、必殺技でも、小よりも大のほうがダメージが大きいようだ。



大パンチをただ連発していても減らないのだ。

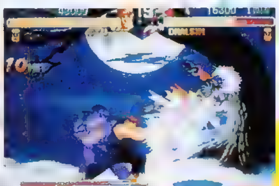
なので、OCでは必殺技を（できれば種類が違うモノを何種類か織りまぜつつ）連発していったほうが良いという結果が出た。

●必殺技で浮かせてコンボにするといいらしい

OC中に、相手を転ばすような技（大足払いや、相手を転ばす必殺技）を当てると、相手は当然吹っ飛ぶ。

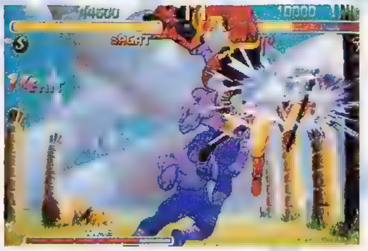
OC中は、この“吹っ飛び”にもやられ判定があり、そこから連続で技をつないでいくことが可能だ。

この“空中コンボ”にした場合の利点としては、OC中の吹っ飛ばす攻撃は、“単体で攻撃力が高い”ということが利点だ。



必殺技の威力が高いので、ぜひともOCに組み込みたい。

なので、OCをつないでいくときに注意したいのは、相手を吹っ飛ばすような技を途中に組み込んでいくようにすると有効だ。特に必殺技を入れるときは、転ばない必殺技→吹っ飛ばす必殺技→さらに吹っ飛ばしたところに必殺技……といった風につないでいくのが理想的だ。



OCの途中で浮かせる技はダメージが大きいのだ。

ただし、吹っ飛ばす必殺技は、空中～空中に連続でつなぎにくいのと、時間がかかるのでHIT数が少な目になってしまうので、そのへんはダメージ量と相談して考えよう。

OCのススメその3 おススメOCはこれだ！

さて、最後に、とりあえず簡単でお手軽なオススメのOCを紹介しておこう。

ポイントは、必殺技で、相手が倒れる必殺技を含ませていくこと。このポイントさえ守れば、どんなキャラでも応用ができると思うぞ。

●リュウ
・大足払い→中波動拳連打
・大パンチ数発→中竜巻→中波動拳連打

●ケン
・大パンチ数発→小竜巻→小昇龍拳→大波動拳連打

●サガット
・タイガーニー→タイガーショット（グランド）連打
・立ち大パンチ数回→タイガーニー→大アッパーカット

※リュウケンはコマンド入力がムズいかもしれないが、サガットは割とお手軽。

キミのOC大募集!! スーパーコンボも待ってるぜ！

キミが見つけたカッコイイOC、大ダメージのOCなどを大募集。優秀作は本誌にて発表だ。

宛先は、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社 ゲーメスト編集部「ストZERO2 OC」係まで。

OCに限らず、今までどおりのスーパーコンボを使った連続技なども同時に募集するので、キミの力作を待っているぞ！

ではまたね。



あなたのお店の優勝者を全国大会へ送り込もう!

第13回ゲーメスト杯予選大会参加店大募集

運に頼るか実力で勝ち取るか、それが運命の分かれ道!

平成8年6月9日(日)ニューピアホール(東京都港区海岸1－11－1)にて開催予定の「第13回ゲーメスト杯争奪　全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ」の予選大会を開催してくださるお店を募集致します。応募されたお店の中から先着200店様に予選大会をお願い致します。また、予選大会開催店様には「第13回ゲーメスト杯争奪　全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ大会」への参加権(1名様)や下記特典がございますので、ふるってご応募ください。また、予選大会をお願い致します200店様には、「ゲーメスト」の誌面をお借りして、貴店を大きくアピールすることも検討しております。

募集内容は下記の通りです。応募方法はFaxにて、郵便番号・お店のご住所・貴店名・ご担当者名・電話番号・FAX番号をご記入の上、下記あて先にご応募ください。また、貴店の特徴などをご一筆いただければ幸いです。

よろしくお願い申し上げます。

記

《予選開催期間》平成8年4月30日(火)～5月12日(日)　この期間に必ず予選大会を開催してください。

《定員》ゲームセンター、及び、ゲームコーナー　合計　200店

《予選開催特典》①4／30発売「ゲーメスト」誌上で、200店様の予選大会開催を広告掲載致します。
②トーナメントキット進呈
キット内容：トーナメント表(モノクロ・B2・2枚)／ポスター(カラー・B1・2枚)
カプコンオリジナルテレホンカード(1枚)／ゲーム紹介ビデオ(10分・1本)
カプコン　シークレットファイル「ZERO通信」(3部)
③チャンピオンシップ大会参加権(1名様+付き添いの方用ギャラリー参加権1名様)

《応募締切》平成8年4月10日(水)必着

《結果報告》全国大会に参加される店舗代表者の方に招待状をお送り致しますので、平成8年5月13日(月)までにその方の郵便番号・ご住所・お名前・年齢・学年(職業)・電話番号を下記あて先までご連絡ください(記入用紙は大会キットに含まれています)

《あて先》〒540　大阪市中央区内平野町3－1－3
株式会社　カプコン　ゲーム大会予選受付係
TEL(06)920-3643　FAX(06)920-5151

注意事項：①全国大会当日の会場までの交通費は参加者負担でお願い致します。
②参加権を差し上げた参加者(予選大会優勝者の方)は、必ず全国大会に参加してくださいますよう、お店のほうでお取り計らいください。

1996年6月9日(日)

ニューピアホールにて

(JR浜松町駅下車、北口より徒歩[illegible]分)



第13回ゲーメスト杯争奪

全日本ストリートファイターZERO2 チャンピオンシップ

大会開催決定!!



ハガキによる参加募集は次号ゲーメスト、ゲーメストEXより開始!! 単なる見物人、コスプレイヤーもいらっしゃい。

参加選手数：512人
大会内容（予定）：上記人数によるトーナメント戦
　　　　　　　　コスプレ・コンテスト
　　　　　　　　3 on 3ドリームマッチ
　　　　　　　　カプコン最新作フリープレイ
使用キャラ：リュウ、ケン、サガット、アドン、春麗、ナッシュ、バーディー、ローザ、ソドム、ダン、さくら、ゲン、ロレント、ザンギエフ、ダルシム、豪鬼、ベガ、ガイの18人
＊詳細は次号のゲーメストを見てね。
お問い合わせは
株式会社　新声社
全日本ストリートファイターZERO 2 チャンピンシップ実行委員会
TEL：03（3293）9324　担当：タケモリ
主催：新声社ゲーメスト　共催：株式会社カプコン



STREET FIGHTER ZERO 2



デモの動きもなかなかリアルだぞ。

フレアとユリ、どっちがええやろ…

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

今回はシステムのおさらいと技紹介だ!

担当：借金&CHU

もう出回っているかと思うけど、初プレイするとき(もちろんそうでない人も)に快適にプレイできように(?)、今回の記事はよーく読んでほしい。

2月のAOUショーでプレイしてみたからわかっているよん!という人、あのバージョンからまた変わっているところなどもあるから、復習をかねて、ね。

今回は前々号に引き続き、システムの紹介とキャラクター別に技の紹介をしていくぞ。

では、早速システム関係から紹介していこう。

基本は大切

まずは操作方法から説明しよう。基本的なボタン配置は、



とりあえず見ておこう。

●Aボタン…パンチ
●Bボタン…キック
●Cボタン…大攻撃
●Dボタン…挑発



1回の挑発で、これだけの気力を減らすことができる。

となっているが、一部のキャラはしゃがみAでキックが出たりするなどの例外もあるので、よく確かめておこう。レバー操作は基本的にいつもどおりだ。

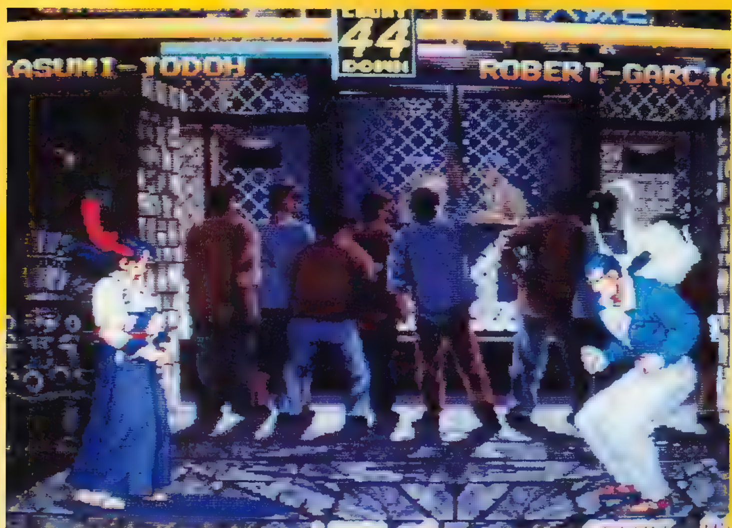
特殊な操作のいろいろ

次に特殊操作を紹介しよう。

●→→…フロントステップ
●←←…バックステップ
●短く↗or↑or↖…小ジャンプ
●AorBorC押しっぱなし…気力溜め
●CD同時押し…気力溜め
●↘+AorB…中段攻撃
●相手ダウン時↓+AorB…追い打ち攻撃



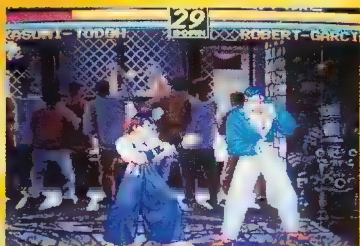
しゃがんでばかりいるとケガするぞ。



右がC押しっぱなし、左がCD同時押し。これだけ溜まり方が違う。

●←+C…さばき動作
●→+C…投げ技
●→+AorB連打…ラッシュパンチorキック
(いずれも右向きの場合)

こんな感じだが、わかりづらい点があるので補足しよう。まず、気力溜めだ



まず避ける。



そこに攻撃をすると…、



転ぶ。ああ、情けない。そして…、



うりゃーっと追い打ち。

が、AorBorC押しっぱなしは、技が一度出てから溜めになり、CD同時押しはすぐに溜め動作になるということになっている。余計な動きがない分、CD同時押しをオススメしたい。

次に中段攻撃。これはしゃがみガードできない攻撃のこと。この操作以外にも様々な中段攻撃があるので、それをいかに活用しガードしていくかが、このゲームのポイントとなりそう。

さばき動作は、この操作をするとまずキャラクターは避ける動作を行い、そこに相手が攻撃してくると（足払いなどでは不可）、その相手キャラは体勢を崩してダウンしてしまう。ここまでが「さばき動作」だ。相手を転ばせた後は、追い打ちなり挑発なり、お好きなように。

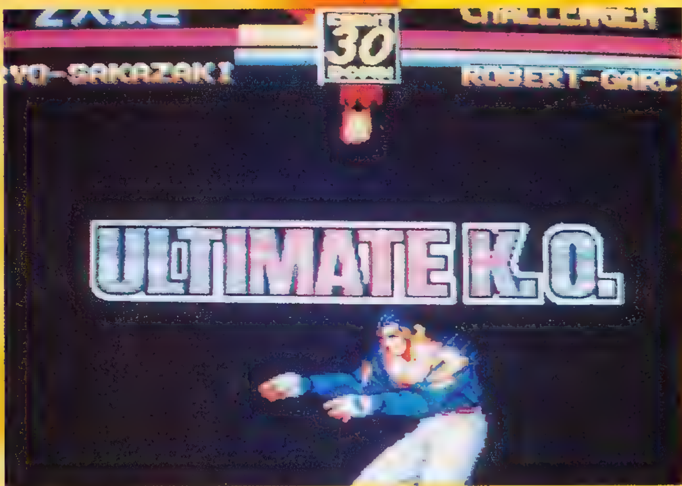
ラッシュ攻撃は、基本的に前記のような出し方で構わないのだが、レバーやボタンの組み合わせでいろんなバリエーションが楽しめるようになっている。中には、中段攻撃を交えたものもあったりするんで、いろいろ探してみよう。

アルティメットKO

次に、このゲーム独自のシステムといえるアルティメットKOについて説明しよう。

基本的に2本先取で勝ちとなるシステムなのだが、相手の体力ゲージが残りわずかなときに超必殺技を決めた場合、このアルティメットKOとなってそのラウンドが1本目だろうが2本目だろうが、その時点でKO勝ちとなる。例えば相手の体力が1ドットしかないとき、すでに1本取られている状況でも超必殺技でトドメを刺すと、「勝ち」となるわけだ。1本取ったからといって余裕かましていると、一気に負けてしまうぞ！


このぐらいの体力から超必殺技を決めると、



このようになって対戦終了。

[illegible]

最初からっていってもラウンド開始直後ではなく、ゲーム全体のはじめから、という意味。つまり、CPU戦においても、ボーナスステージで超必殺技を覚えるというものではなく、今回はボーナスステージそのものがないので、最初から超必殺技が使えるのだ。ちなみに、リョウとロバートの覇王翔吼拳は普通の必殺技になり、龍虎乱舞が超必殺技になった。

超必殺技を出すためには条件がある、その条件とは、

●体力4分の1以下
●気力4分の3以上

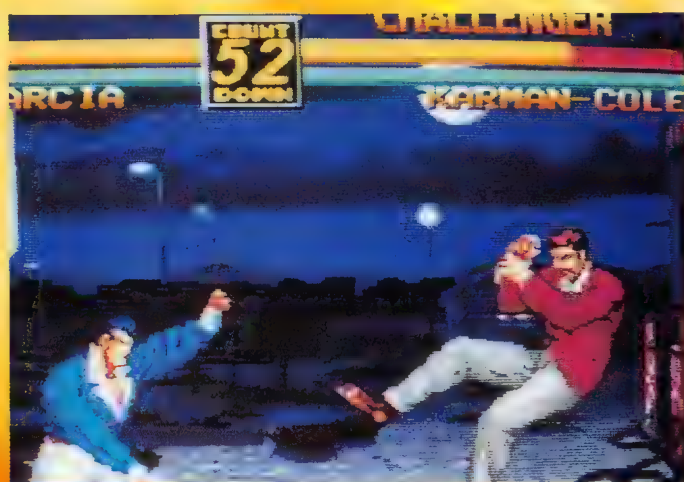
の2つだ。両方とも満たさないと出すことができないので注意。これを決めれば、もち大ダメージ！

ヒートモード

前々号では相手との体力差が開いたときに…と説明したが、最終バージョンでは相手の体力に関係なく、自分の体力が少なくなるとヒートモードに突入するようになった。

さて、このヒートモードとは、キャラクターの色が変わって攻撃力がアップする、というもの（サムスピの怒りゲージMAX状態のような感じかな？）。一発逆転も狙えるわけだね。

では、次のページからキャラクター別で技を紹介していこう。


普通の状態の覇王翔吼拳だとこれぐらいの減り。


ヒートモードの覇王翔吼拳だとこんなに減る。

最強の虎とは俺のこと！ ロバート・ガルシア

幼なじみのフレアを無事グラスヒル・バレーに送ってあげよう！

今作で初の主役となったロバート。リョウとの技の違いは前作以上で、通常技では3段蹴りやカカト落としが加わり、必殺技でも龍斬翔というキムの飛燕斬のような技が加わり、足クセの悪い男になったようだ。一度奪った主役を1回で降ろされるのか、それともこのままリョウをくってしまうかは人気次第（？）だが、味のあるキャラであることは間違いない。何せ関西弁をしゃべるイタリアのおぼっちゃんなんだから。

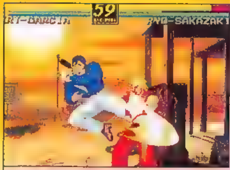
特殊技	バックブロー ←+A
	バーニングナックル A+B
	3段蹴り ←+B連打
	ダブルミドル 中段キック後B
	レイジングキック ダブルミドル後B
	ジャンピングヒール 屈み状態から↑+B
投げ技	首切り投げ →+C
ダウン攻撃	ヤンキーキック ↖+B（orA）





龍撃拳 ロバートの飛び道具。前作同様、ジャブで消されてしまう。

↓↘→+AorC



飛燕龍神脚 ジャンプ中であれば、上昇中でも下降中でも出せる。

空中で↓↙←+B



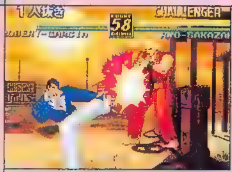
覇王翔吼拳 飛んでいくスピードが今まで以上に速くなった。使い道が増えそう？

→←↙↓↘→+C



龍斬翔 ラッシュを3発出した後（↑AACなど）に出せる技。

ラッシュ3発目から↓or←+B



幻影脚 目の前にいる敵を吸い込んでしまう技。飛び道具も消してくれるぞ。

→←→+B



龍牙 言わずと知れた対空技。判定はかなり強く信頼できる。

→↓↘+AorC



飛燕疾風脚 リョウのそれとは性能が異なり、ロバートのは1発目が中段判定。

←→+B



超 龍虎乱舞 突進中にジャブで止められるが、ガード不能技のためかなり使える。

→←↙↓↘→N（ニュートラル）+B

ロバート一人で平気か？ リョウ・サカザキ

主役の座を奪われたか、これなら次回は絶対主役か？

技が全体的にハデになった感のあるリョウ。新しい必殺技は今のところダウン攻撃の虎煌撃だけだが、特殊技にスウェーという技が加わった。これはKOFシリーズでいう避け動作で、全身が完全無敵になる代わりに投げ判定はあるというアレだ。他にも壁を使った三角蹴りや中段キックからの連続キックなど蹴り技も増え、修業の成果が見られる。

無敵の龍が最強の虎をおさえ込む日も近いか？

特殊技	ステップバックスウェー A+B
	風殺蹴り ←+B
	虎戯打ち →→+A連打
	客脚翔 →→+B
	三角蹴り ジャンプ中画面端でB
	踏み込み下段正拳 ↙↙+A
	上段回し蹴り →←+BC
	当て蹴り B+C
	追上蹴り 中段キック後B
	膝嵐 中段キック後C（2回まで連打可能）
	釣瓶打ち 屈み状態から↑+A
投げ技	一本背負い →+C
ダウン攻撃	決め打ち ↖+A（orB）



虎煌拳 ロバートの龍撃拳同様に、相手のジャブで消されてしまう。

↓↘→+AorC



暫烈拳 相手を殴り上げる暫烈拳。

→←→+A



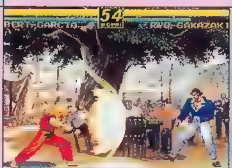
虎煌撃 リョウの新技。ダウンした相手の上から正拳を見舞う。

↓↙←+A



飛燕疾風脚 おなじみの技は、ロバートが中段であるのに対し、リョウのは上段。

←→+B



覇王翔吼拳 溜め時間は相変わらずの長さだが、出てからの移動速度は速い。

→←↙↓↘→+C



虎砲 対空性能は極めて高く、安心して使える。

→↓↘+AorC



超 龍虎乱舞 ゲージ4分の3以上で使えるので、前作より使うケースが増えそう。

→←↙↓↘→N（ニュートラル）+B





父の人気を越せるか？ 藤堂香澄

少ない必殺技は特殊技で補おう！

娘であるとはいえ、藤堂家が復活したことはうれしいよねーさて、必殺技はやっぱり少ない。これを補うために特殊技やラッシュ攻撃を使っていくことになりそう。

露払いはガード不能な上に結構威力がある。相手はジャンプするか、さばかれないようにするしかない。飛槍は飛燕疾風脚っぽい技で、中段技だ。もちろん気力を消費しないので、これは重宝しそう。

とまあ、このようにわりと便利な技がいろいろあるので、愛情を持って使っていこうね。



藤堂流・重ね当て
ごく普通（？）の重ね当てだ。藤堂ファンは泣きながら使ってください。うるうるうる…。
⬇⬊➡＋A



藤堂流・雷飽砲
中段技。地味だがくらった相手が必殺技と気がついてくれるかどうか…。
⬇⬋⬅＋A



㊮藤堂流・秘伝超重ね当て
超必殺技バージョンの重ね当て。ガードさせて削りに使ってもいいが…。
⬅➡⬊⬇⬋⬅＋A

特殊技	殺拳陰打　相手の中段パンチ攻撃に対し⬅＋A
	殺掌陰蹴　相手の立ちパンチ攻撃に対し⬅＋A
	露払い　さばき中にA
	轟閃　A＋B
	白波　⬅＋B
	双掌弾　➡➡＋A
	双掌槍突脚　双掌弾後⬅＋B
	草薙　双掌弾後⬇＋B
	飛槍　➡➡＋B
投げ技	持ち回し前落とし➡＋C
ダウン攻撃	甲割⬊＋A（orB）



影二と同じ師を持つ男 不破刃

闘い方は同じでも攻め方は違うよ。

影二と共に忍術の修業をしたものの影二とは違った戦闘スタイルになっている不破刃。彼の闘いっぷりは、影二のように攻めまくるようなタイプではなく、攻めるときは攻め、守るときは守るというオーソドックスなタイプと言えそう。もちろん、攻めまくってもいいが、必殺技のスキが大きいので、ガードされるとかなりツラそう。当て身技を持っているから、うまくメリハリを付けた闘い方をしていくといいかも。



流影陣
飛び道具はね返し技。突進技も返せるからかなり便利。
⬇⬊➡＋A



猛牛流投陣
当て身投げ。カーマンの当て身と違って止めれば必ず投げが入る。
➡⬅⬋⬇⬊➡＋C



真空斬首刀
コマのように回転しながら連続で手刀を出す技。
⬇⬋⬅＋A



忍隠れ
コマンド入力後、一定時間消えるが、影で位置はバレる。
⬇⬅⬋＋B



㊮闘神翔
自分の周りに闘気の壁をはる。ガード可能。使い方が難しそう。
⬇⬇＋C

特殊技	ボディ突き⬅＋A
	側退撃⬅＋B
	頭突き➡➡＋A
	不破流竜巻蹴り➡➡＋B
	開脚踵落としA＋B
	2段ジャンプ　ジャンプ中⬈か⬆か⬉
	天誅落　敵ダウン時⬇⬆＋A
投げ技	天逆投➡＋C
ダウン攻撃	転身弾⬊＋A（orB）



私立探偵ロディ。でも実は…

ロディ・バーツ

友人レニィからの仕事とはいえ、人探しかよ!?
オレ1人でお釣りがくるぜ!

ロディの主力必殺技がトンファーという一風変わったキャラクターで、本職はバウンティハンターとして犯罪者を追っている。

直線的な攻撃がメインだが、相手の虚を突く変則的な攻撃も持っていていい感じ。中でもディスィーヴ・インパクト1ー2は、今までにない斬新な必殺技で面白そう。

ラッシュ攻撃が豊富なせいか必殺技がちょっち少なめだが、それもロディの強さゆえかも知れないね。

特殊技	ダッジ・ニーキック 相手の立ちキック攻撃に対し←+B
	スラントローキック ↙+B
	オーバースウィング ←+A
	ラピッド・ロッド A+B
投げ技	フック・スロー →+C
ダウン攻撃	バウンティング・ロッド ↘+A（orB）



リボルビング・ロッド
飛び道具。投げられたトンファーは弧を描いてロディに戻ってくる。



↓↘→+AorC

ミドル・インパクトT・T
回し蹴りを連続して3回たたき込む技。威力はそこそこ。



↓↘→+B

ディスィーヴ・インパクト1ー2
トンファーを頭上高く上げ、相手が見とれたところを叩く技。



（近距離で）→←→+A

超 ハイパートンファー
その名のとおりトンファーでボコボコにする乱舞技。ガード不能。



→←→←→+C



今回も一儲けするぞ!

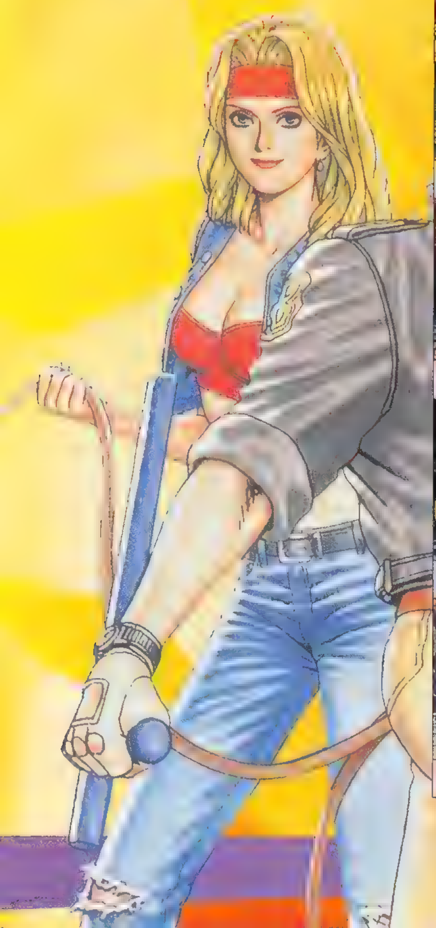
レニィ・クレイストン

ムチを使いこなすレニィのセールスポイントは、リーチの長さとスキのなさだ。

ワイラーと名乗る男からの依頼を受け、ロディに情報を流したジャーナリスト。彼女の主力武器はムチ。リーチの長さとスキのなさが彼女の魅力であり、強さとなっている。中段と上段に技が集中しており、下段攻撃に乏しい面はあるものの、相手の間合い外から攻撃できるのは強い。

もし、彼女がサウスタウンにくることがあったら、ビリーと一戦交わしてもらいたい。あの棒はムチよりもはるかに長いからね。

特殊技	オーバー・スウィング・ショート ←+AB
	ロー・サマーソルト ←か↘+B
	オーバー・スウィング・ロング ←+A
	チェスト・バンプ →→+B
	ブッシュ・インパクト →→+A
	インパクト・トゥ・バンプ チェスト・バンプ後A
投げ技	トワイン・スロー →+C
ダウン攻撃	スクワッシュ・キック ↘+A（orB）



フリック・ショット
ムチを振って放つ飛び道具。飛距離は短いがスピードはある。



↓↘→+A

ウィップ・ラッシュ
ムチを2、3回振った後、ムチを伸ばす。最後の一撃は中段。



→←→+A

4スィッシュ・レイブ
相手の顔をピシピシ打つ。上段だが、スカってもスキがない。



↓↙←+A

超 フリック・ブレイク
レニィの乱舞技。ダッシュするスピードが龍虎乱舞より速そう？



→←↙↓↘→+C

使ってくれなきゃイヤなの！
王 覚山
使い勝手のいい技が揃っているぞ！

このキャラの闘い方といったら、とにかく攻めまくることだろう。見かけによらず心意六合拳を使うこの男、トリッキーな動きで相手を錯乱させることができそうだ。特に特殊技の頭突進～足払い、旋風進～頭突進などは、中段～下段、下段～中段とガード方向が変わり、相手は『もうイヤ！』って感じになるだろう。

基本的に、この技とスキの少ない飛び尻攻撃、必殺技の嵐武君、赤くなったら乱打君でOKかも。

特殊技	白蛇吐信 ←+A
	右端脚 ←+B
	当天砲 A+B
	左端脚 B+C
	威風王 ↙+B
	飛び尻攻撃 ジャンプ中A+B
	背後転打 →←+AC
	頭突進 ↘+C
	足払い 頭突進後↓+B



飛翔 石頭君
昇りで腰、降りで(石)頭を決める2段攻撃の対空技。
→↓↘+A



無敵 嵐武君
中段キックを出し、その後腕を回転させ連続で叩き込む。
←↙↓↘→+B



強襲 地雷尻君
ジャンプして尻から落ち、立っている相手を転ばせる技。
↓↓+A



㊟ 究極奥義 乱打君
無敵嵐武君のパワーアップ版。もちろん超必殺技だからガード不能だ。
←→→+C



特殊技	旋風進 ↓+AB
	頭突進 旋風進後→+B
	虎撲掌 旋風進後→+A
	地滑突 →→+A
投げ技	楊炮 →+C
ダウン攻撃	槍下捶 ↘+A（orB）

リチャードじゃないってば！
カーマン・コール
技をスカらせないように！
技を見極めるように！



このキャラの闘い方は、ガンガン攻めるタイプではなく、相手の動きを見て（読んで）、迎撃していくタイプになりそう。その理由として、特殊技のカット～とダッジ～、必殺技のヘフティガー～といった技があるからだ。

カット～はキックのラッシュ攻撃を多用する相手を返り討ちにでき、ダッジ～はどうも出始めが無敵のようなので相手の攻撃を避けつつ攻めることができる。ヘフティガーは左記参照のこと。

特殊技	カット・ストレート 相手の立ちキック攻撃に対し←+A
	カット・ハイキック 相手の中段キック攻撃に対し←+A
	ダッジ・ストレート ←+AC
	ダッジ・ハイキック ←+BC
	スタンディング・バックナックル A+B
	ハイポイント・ヒール ←+B
	スロットル・ナックル 相手ダウン時に距離が合う時↘+A
投げ技	ダイブ・ドロップ →+C
ダウン攻撃	アンダーストレート ↘+A（orB）

ヘフティガー・シュトースアグリフ



当て身技。下段攻撃以外のほとんどを止められるが、位置が悪いと反撃が当たらない。
↓↙←→+A

クイック・アンダー・ストレート



素早く前に踏み込み、中段技のストレートを出す技。読まれないように出そう。
→←→+A

ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン



対空技。無敵でもないし、判定も強くないので、対空として使うには先読みが必要。
↓↘→+B

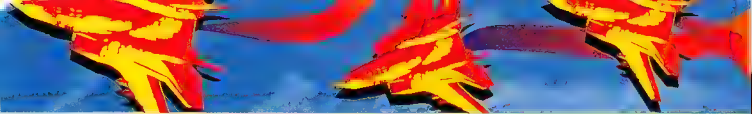
クイック・バックナックル



QUストレート同様に踏み込み、裏拳を出す。打点が高いので、しゃがまれるとスカってしまう。
→←→+B



㊟ アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ
相手に突進し、ガード無視で相手をつかみ連続で投げまくる。出が速いので決めやすい。
→↘↓↙←×2+C



与えられたノルマは必ず実行しよう





各ステー[illegible]、これをクリアし[illegible]

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ノルマの達成とランクの上昇について

さて、今回はステージ2とステージ3を攻略していくのだが、まずは新たに覚えておきたいことを、最初に紹介しておこう。

その覚えておきたいことは、各ステージの達成ノルマについてだ。

このノルマは、達成していかないと、最終的にスペシャルステージに行くことができないのだが、ノルマを達成することにより、ゲームの難易度（ランク）が、若干上昇するということがわかった。

つまり、ドンドンステージをクリアしていくうち、すべてのノルマを達成している場合と、全然ノルマを達成していない場合とでは、同じノーミス時でも、ランクに差が出てくる、というわけだ。



ノルマをこなしたか否かでランクが若干変化する。

なので、どうしてもランクを下げてクリアしたい人、またはスペシャルステージに行かなくってもイイ、という人は、ノルマをわざと達成しないで行ってみると、意外と簡単にクリアできるかも？　1回くらいは試してみよう。

エクステンドの点数について

今回のセクパロでは、エクステンドの点数が、極パロよりも高く設定されている。

30万点で1機め、80万点で2機めが増える。だいたい普通にプレイすると、6面クリアで60万～70万点くらいだろうから、2機エクステンドさせるには、割と意識して点数を稼がねばならない。

ここはやはり、80万点まで稼いで、残機を増やしたい。

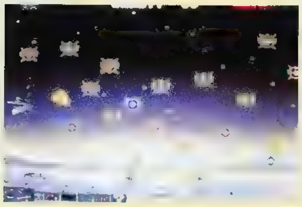
そこで、具体的な点数の稼ぎかただが、基本的にはベルを逃さないようにすることをお薦めする。

1面は問題ないとして、問題は2面。2面の高速スクロール地帯では、ベルが取れないような場所は〝撃たずに抜ける〟プレイが重要になる。詳しくは2面攻略を見よう。

これでもまだ80万点にはちょっと足りないので、1面のスタート時に、なるべく紫ベルを取って、黄色ベルをたくさん回収しておこう。

スタートしてすぐのメリノン地帯や、最後のほうのペンギンダッカーなどがたくさん出てくるところが狙いやすいぞ。

2機めをエクステンドさせたかったら、1万点の黄色ベルを逃さず回収していかないとキビシイのだ。



80万点で増えるから、1面で紫ベルで点稼ぎしておこう。

浴場ステージ

このステージは高速スクロール。まずはその高速スクロールに慣れるのと、マップを覚えるのがポイントだ。

慣れてくれば、死ぬ要素は全然ないので、余裕を持ってプレイしよう。

オススメの攻略ルート

付属のマップに、一番オススメなルートを示しているので、まずはそれを参照してほしい。

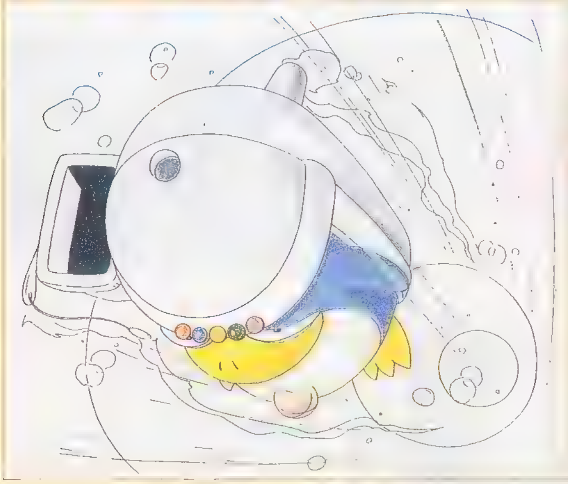
このルートのとおりにコインを回収していけば、まず100%ノルマは達成できるので、大いに参考にしてもらいたいぞ。

でも、このルートは一番安全かつ覚えやすいルートになっているので、自分なりにこれをアレンジしてみよう。

スタート直後スピードを2速にする

高速スクロールにそなえて、

未知なる敵を迎え撃て！
新作スクランブル！



スタート直後の空中戦のときから、いつでも2速に上げられるようスタンバっておこう。

空中戦で出てくるザコのバスルームの精は、カプセルになる泡をたくさん出すので、泡を出すまで粘ってから倒すように。



バスルームの精は、カプセルをたくさん出すぞ。



ここで2速に上げられるように調節しておこう。

スピードを2速に上げるタイミングは、丁度BMGが切り替わったあたりがベストだ。

ここの手前までにカプセル調整をしておこう。

高速スクロール地帯での注意

高速スクロールに入ったら、2つのことに注意したい。

1つめは、水が流れている場所。ここは通り抜けるときに下方向に押されるので、レバーを上（右斜め上）に入れた状態で抜けるようにしよう。慣れてしまえば簡単だが、慣れないとあっさり死んでしまうぞ。



水の流れるところは要注意。下の地形にぶつからないように。

基本的に水のところを抜けるときは、下の地形にぶつからないように上のほうから抜けるのを心がけよう。

気を付けたいことの2つめは、ルーレットカプセル。

高速スクロールの中に何個かルーレットが混ざっているが、これは取ってしまっても絶対にあせって目押ししたりしないように。

2面では、こいつWAY5WAY＋2速あれば十分なので、それ以上のパワーアップはする必要がない。なので、ルーレットを取ってしまっても、パワーアップせずに放ったらかしにしておけばいいのだ。

前回紹介したように、ルーレットカプセルは、その面をクリアすれば勝手に止まってくれるので、何も心配することはないぞ。

ベルを逃したくない場合には…

高速スクロール地帯の難点として、ベルを逃しやすいということが言える。



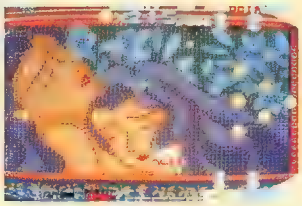
この行き止まりのカプセルは撃っちゃダメ。

これを防ぐためには、取りにくい場所の赤い敵（カプセルを出す敵）は、撃たずに抜けてしまうというのが有効である。

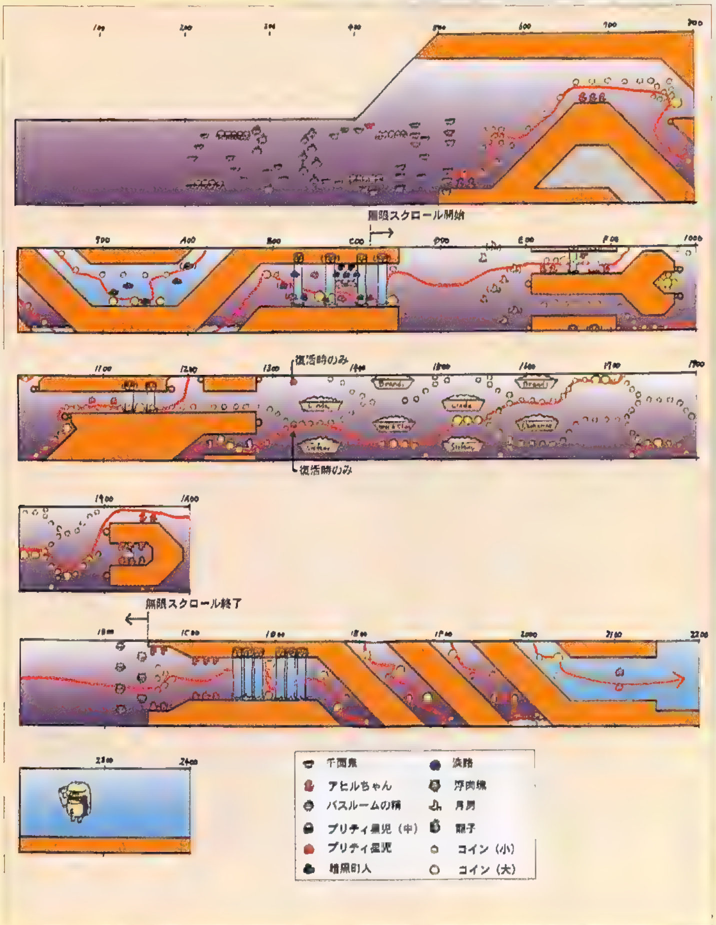
撃たずに抜けたいポイントは3カ所あって、1つめは、行き止まりになってるところ。

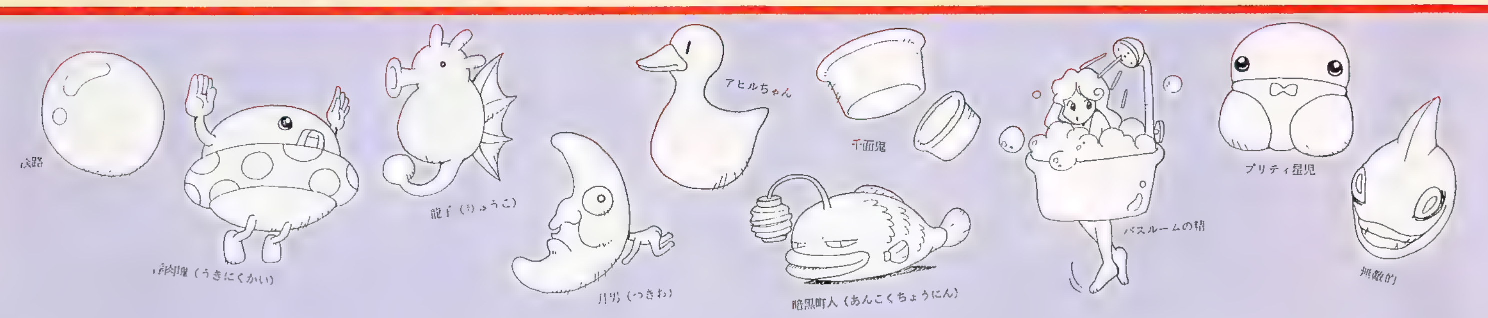
2つめは、最後の浮肉塊がたくさんいる入り口のところ。

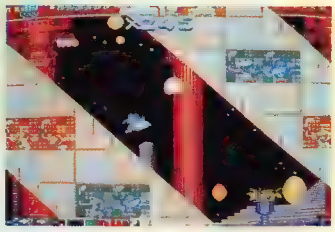
3つめは、最後のナナメスクロールするところのプリティ星児。



ここの入り口の奴らも、撃つとベルが出たとき取れない。






このプリティ星児も撃ってはいけない。

この3カ所については、運悪くベルが出てしまうとどうしようもないので、安全に抜けたいならば、撃たずに抜けていくようにしよう。

ボス「とうとうペンギン」

ボスは、とうとうペンギン。頭の先から大小の泡をたくさん出して攻撃してくるぞ。泡の中にはコインや、倒せない敵「無敵的」、「プリティ星児」(中)などが入っていて、泡を壊すと自機に向かって攻めてくる。


攻撃は泡のみ。中から壊せない敵が出てくる。

ボスが泡を吐くタイミングは、一定時間が経過するか、ボス本体に一定ダメージを与える（2回唸らせる）と泡を吐いてくるようになっている。

ボスが泡を吐いているときは、ボス本体にダメージを与えられないので、泡のほうを集中して壊そう。泡を吐いてないときは、ボスにダメージを与える。

さて、このボスはコインを出してくるので、一見コインを稼がせてくれるのかな?と思うが、実はこのボスは倒すのに時間がかかると、倒した後に出てくるコインの数が減ってしまうのだーなので、このボスは下手にコインを稼ごうなどとは考えず、さっさと倒してしまうのが正解。特にノルマギリギリのときは早く倒したほうがいいぞ。


倒すのが遅いと、ボスの出すコインがこんな風にちっちゃくなっちゃう！

倒したあとのコインの取り方にもちょっとしたコツがある。

ボスが爆発したら、ボスの本体に重なるような感じで、"画面右端のほうのコインから取り始める"。


ボスの出すコインは、右端のほうから取り始めよう。

こうすれば、画面の右にコインを逃がすことなく、全部回収できるという寸法だ。

これで30枚前後のコインが手に入る。ボスまでに270枚くらいあれば、ノルマクリアは楽勝だろう。

竜宮ステージ

さて、今度は竜宮城にて天女たちをこらしめよう。

このステージは、天女たちを200人倒すのが目標。このノルマを達成するためには、何はなくともショットパワーが必要だ。

なので、このステージが始まったら、ショットのパワーを1段階上げて、3段階目（7WAYの状態）にしておこう。

天女には必ず追い打ちを入れてあげよう

ではまず、ノルマの天女たちの倒し方から。

天女たちは、まず空を飛んでいるときにダメージを与えると、悲鳴をあげながら墜落する。ここで一応ノルマが+1される。

さて、ここからが注意してほしいところ。この"墜落している最中"に、もう一度落ちていく天女にダメージを与えると、さらに天女に追い打ちをかけることができ、これでもノルマに+1される。


墜落していく天女に追い打ちで+1ポイントだ。

つまりは、天女は1人で2回倒せるということであり、1粒で2度おいしい。確実に追い打ちしていきたい。

通るルートについて

この面も、どのようなルートを通るかによって、ノルマがこなせるかどうか?の難易度が変わってくる。

この面もまた、オススメのルートを記しておいたので、参考にしてほしい。基本的には龍麺（ドラゴン）の出てくる所を覚えておいて、なるべく多くの龍麺を倒したい。

ルートの中で、注意したい場所は何カ所かあって、必ず覚えておこう。

ではまず1カ所め。

龍麺のジェネレーター（龍麺鉢）の間の画面後ろから、カメ（長寿庵）の編隊が、2列1セットで出てくるところ。

ここは必ず覚えておかないと、後ろから体当たりをくらってしまうので気を付けよう。


後ろから長寿庵の編隊が来る。覚えよう。

2カ所め。その長寿庵の編隊のちょっと後の、巨大龍麺がでてくるところ。

この巨大龍麺は、さっきの長寿庵の編隊の上のほうをキープして待ちかまえたい。

こうすることにより、巨大龍麺が画面の上から必ず出てくるようになる。適当に待っていると、巨大龍麺が画面の下のほうから出てきてしまい、絶対対応が難しくなるから、こうして待ちかまえたい。


で、そのままの位置をキープしつつ、巨大龍麺を待つ。

巨大龍麺は、なるべく画面の後ろのほうで倒すようにしよう。なぜなら、巨大龍麺のなかの天女たちは、1匹5点のノルマが加算されるからだ。これ結構ポイント。

3カ所めは、巨大龍麺のすぐあと、前方から長寿庵（緑）の編隊が横一列に来て、その後今度は後ろから、長寿庵の編隊（赤）が横一列に来る場所。

ここは、緑の長寿庵編隊が見えたら、すぐに撃ちに行って、緑の編隊を倒してしまおう。


緑の長寿庵編隊が見えたらすぐに撃ちに行く。

そして、その編隊を倒したら、下手に動かずに長寿庵（赤）の編隊を待つようにする。


こんな風に追いつめられてはいけない。



緑の編隊を倒せずに逃げてしまうと、後ろから来る赤の長寿庵の編隊＋緑の編隊の撃つ弾で、追いつめられてしまうぞ。

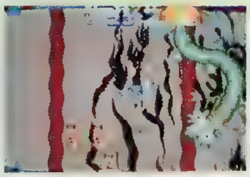
とまあ、覚えたい所は少ないので、ちゃんと覚えてしまおう。

龍麺を倒すときの注意点

さて、ルートを覚えたら、龍麺をより効率よく倒していきたい。

龍麺は、ジェネレーターから出てきたら、完全に体が出てきてから倒したい。なぜなら、龍麺から出てくる天女は、龍麺の体の出ている長さに比例して多く出てくるからだ。

前半の龍麺はこの方法で各5匹ずつ出していき、後半の逃げていく龍麺は、2～3匹ずつ平均的に天女を出して倒していきたい。


龍麺は尻尾まで中身が詰まっているのだ。重要。

龍麺を倒しただけでは、3ポイントしか入らないので損だぞ(逃がすよりはマシだが)。

ボス「乙姫」

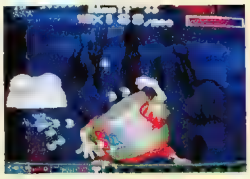
ボスの乙姫は、コイツWAYがパワーアップしていれば、なんの問題もないボスだ。

通常のモードでは、ヤツは前後に移動しながら、ときどき剣を投げてくる。剣は撃って壊せるので、安心して撃ちまくっていればよい。ボスの弱点は顔だ。

しばらくすると、ボスは顔を投げつけて攻撃してくる。この攻撃は、顔の飛んでくるラインの下に構えていれば何の問題もない。

問題なのは、跳び蹴り攻撃と、顔飛ばし攻撃（画面1周バージョン）の2つである。

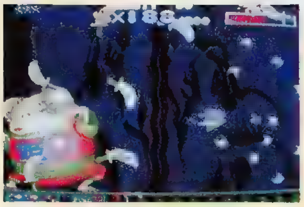
跳び蹴りについては、同時に剣をたくさん降らせてくるので、なるべく画面の左端で粘って剣を撃ちまくり、ボスが跳んできたらボスの下をくぐって抜けよう。くぐったあとは、降ってくる剣に気を付けながら元の位置に戻る。


基本はこの辺で撃ちまくっていればOK。

顔投げ攻撃（1周）は、初めの拡大して来るときには当たらないので大丈夫。

当たるのは戻ってくるとき。この戻りは、自機の位置に誘導して戻ってくるので、引きつけて上にかわすか、画面の右上に逃げてしまおう。

あとは、これらのモードの繰り返しなので、問題ないだろう。倒した後は天女がワンサカ出てくるので、重なっていっぱい倒そう。


降ってくる剣には注意しよう。落ちついて戻る。

また、ここで死んでしまうと、復活が意外とつらい。基本的には同じなのだが、ダメージを与えるために顔の正面に行かないといけないのでちょっと注意。

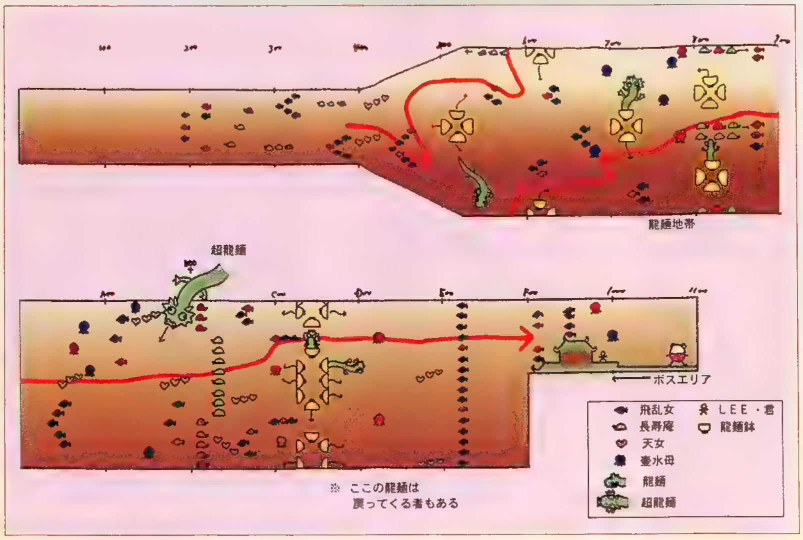

戻ってくる顔は自機に誘導されている。怖かったら右上に。

あと、跳び蹴りのときには、ノーミス時以上に引きつけが重要。あまり早く前に出してしまうとどうしようもなくなるぞ。


復活のときは、こいつショットが取れればかなり楽になるぞ。

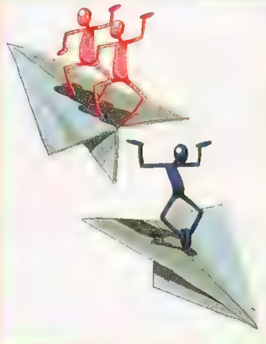
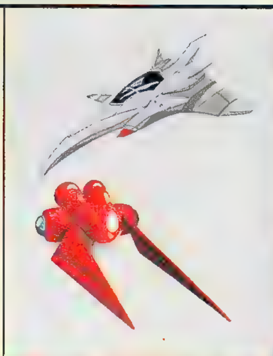
2速あればなんとかなるが、こいつショットが取れるなら取ってしまってもいい。ここは死ぬような場所じゃないので、死なないようにするのが一番の攻略法。

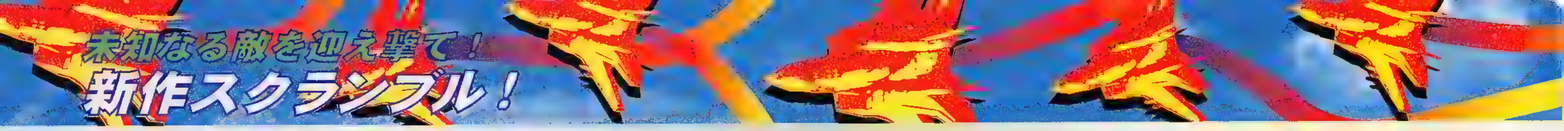
これは復活のとき用の方法だが、写真のように、画面の一番下ギリギリの所に自機をライン合わせしてやると、ボスの足元をくぐれるようになる。これは知っているとお得である。こいつショットがあるなら、画面の右端に逃げ込んでしまえばほぼ安地。1ぺん試してみよう。



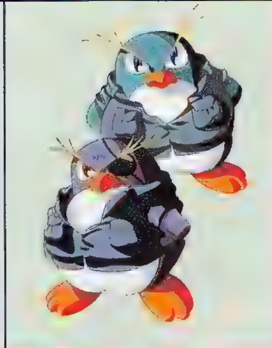
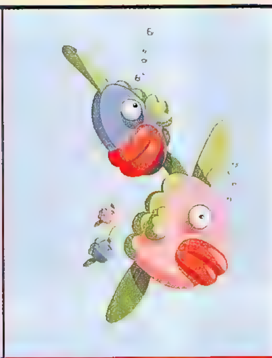




 ミカエル&ガブリエル	 こいつ&あいつ	 オプション&マルチプル	 シューティングスター&ブラックバイパー	総評
ラウンドショットの初期段階の角度に癖があり復活が意外とつらいかも。そのぶんストロングミサイルにより前方への火力が強化された。ウェーブも使いやすくなったんだけど、やっぱりみんなラウンドショットしか使わないんだろうなあ。	初登場の時ほどのインパクトはないがそのパワーは健在。ラウンドショットと同様みんなこいつWAYしか使わないんだろうなあ。でもたまにはこいつショットも使ってやって下さい。ときには役に立つんだから。え?ぐちになってる?	今回ぜひプレイしてほしいキャラ（作るのも一番苦労した)。カプセル2個でこいつWAYが取れるので復活が楽。ちなみにサンダークロスは前作で隠しキャラとして存在するという噂が流れたため、今回本当に入ることに。	ため撃ちという癖のある操作のため最初は使いづらいが、慣れるとあの異様に照射時間の長いスパークレーザーが快感になる。特に寝室ステージの「もん」には超有効。UP直前に「意外と使えるんだ！」と言うスタッフも。う〜ん、複雑。	一番のオススメは本能むき出しのアレックス。え?あれはプレイヤーじゃない?仕方がないなあ。ではプレイヤーから選ぶのならまずはオプション。強い弱いではなくとりあえず遊んでみてほしい。で、通の方にはレーザー装備のビックバイパー。初心者はマンボ。でもミカエルもこいつも捨てがたい。う〜んみんなかわいがってください。
大天使です…彼らは。ステージクリア時のアクションに注目してほしいですね。どんなアクションをさせるかなかなか悩んだので（悩んだからっていいとは限りませんが…）まあ一度は見て下さい。	こいつとあいつは乗り物を変更する予定だったのですが、色々と乗り物を描いてみたものの今ひとつしっくり来なかったので、従来どおりのデザインに落ちつきました、なかなか無駄足をしてしまいました。	このキャラクターも新キャラです。一番最後にデザインしたと思います。デザインがまとまらず大分苦労させられました。5〜6種類作ったと思います。この最終段階のデザインもスラ○ムに似ていると思っている人！…気のせいです。	はじめはブラックバイパーが1プレイヤー側だったんですよ。でも、バイパーとブラックバイパーのカップリングを実現させるために2プレイヤー側になったのでした。シューティングスターもかわいがってください。	極パロからデザインを担当しているのでキャラクター自体はだいぶ安定したデザインになっていると思います。全体的にアニメーションパターンも増えてますし（ペンギンダッカーのアクションも見てくださいね）今までのイメージを残しつつパロディ世界ではなくパロディウスの世界観を感じていただけるように努力してみました。
ブタは変更点を聞くと弱くなった気がするが、パワーアップをしていくと結構強い。ミサイルもホーミングしなくなったけど連射ができるようになったので問題はないと思うぞ。昔と今じゃどっこいどっこいの強さかな?点数7	個人的に超好きなキャラ。3WAYのパワーアップ段階が変わったが問題なし。ボールを飛ばす攻撃もサーチしてくれて強いし、なんといってもバリアが強すぎるのが好きだ。が、死ぬとキツイのでノーミスキャラと言えよう。点数9	面クリア時にいちいちグラオブになるのがムカツクな。でも、復活もしやすいし、場所によって武器を使いこなす楽しさがある。結構いい味出してると思うよ、このキャラ。ただバリアの重要性が欠けてるから後半面がキツイなぁ。点数9	う〜ん、どうも扱い方がよく分からん。基本的にはオートオプションで進んでいくはずだとは思うのだが、ワイドブラスト、スパークレーザーの正しい使い方があるはずだ。まあ、強さ的にはそんな問題ないと思うけど、扱いに慣れなくては。点数6	どうでしょうかねぇ、個人的にはコイツが一番扱いやすいから評価が高かったけど、知り合いの中ではマンボウ最強説が飛んでいる。やっぱりサーチが強いのか⁉オプションはバリアがコイツなみの強さだったら10点だったぞ。でも3発じゃねぇ…。セクパロで目立ったのはペン太郎の強化バージョン?「イワン」このキャラに少し期待が…。
キャラクター的に私の一番のお気に入りキャラ。やっぱりウェーブ&オーラで、○○○○○ごっこして遊びたいよね。ホント、このキャラクターを作った人のセンスには頭が下がります。今度は主役にしてもらいたいくらい。	やはり〝こいつ〟。今回オプションに取って代わられそうになったけど、そんな心配をよそに、またまた元気に暴れ回ってくれてます。この傍若無人な〝つよさ〟は、やはり生存本能からくるものなのか?このセンスも嫌いじゃないです。	大ファンです。よくまあ次から次へとこういうキャラを考えつくよな、といった感想。この可愛いフェイスで迫られたら、もうなんでも許しちゃうーぅ。欲を言えばミカエルもどきとサンダークロスをもうちょっとカワイくしてほしかった。	ツインビーヤッホーのときの気合の入った「スパークレーザー！」「ワイドブラストォ！」が好きだったので、やっぱりボイスは入れてほしかった。オプションは8つ付いて、「行け！ルチアーノ！」もあったら最高！ってムリ?やっぱり?	やっぱり、あのシェイシェイの勝ったときの顔が爆笑モノで一番好き。あと、あたぼうの有利になったときの踊りがノリノリで超プリチー♡あんな子だったら1人くらいほしいなぁ。つって、これは進め対戦ぱずる玉の話でした。本命はひかるちゃん。でも私には彼女を乗りこなす自信はないので、使えません。やっぱりこいつかオプションかな。



セクシーパロディウスキャラクタークロスレビュー

	 ビックバイパー&ロードブリティッシュ	 イワン&トビー	 ひかる&あかね	 マンボ&サンバ
ちちびんたつかさ  あいかわらずパロを作って（作らされて?）はや数年の企画兼プログラマー。日夜奴隷のように働かされている…あっ、うそ。社長ごめんなさい。	開発スタッフがスペシャルステージを最初にクリアしたときに使用していたのがこの機体。これまでよりもレーザーが強くなった。丁寧で少し力が抜けたような音声は必聴。なにはともあれやっぱりビックバイパーでしょう。最強との噂も？	オプションが4つ（！）付くようになって、しかもグラディウスタイプ。バリアのペンタロウXも耐久力は1だけど当たりが小さいのでなかなか削れず、地味ながら意外と使えるキャラ。鼻にかかった音声もマル。ペンギンの名誉挽回か!?	変更点はオプションのローリングのみ（作った本人が言うのだからホント)。ただそれだけでこんなに強くなってしまった。それとも生来の過激さが表に出ただけか?唯一の（人間の）女性キャラなのでファンの方どんどん使って下さい。	以前、某ゲーメスト誌で何の変更もないキャラ（実はあったんだけど）と言われてしまったので、急遽サーチレーザーと同時にノーマルショットが撃てるようになってしまった(！)。サーチの強さはピカイチなので初心者にオススメ。
SHUZILOW.HA  ロサンゼルスに一週間ほどばっかぁーんすに行っていた私。ふふふっ、そのせいで仕事が溜まり、時差ボケが治らず、一日中ぼけ——っとすごしている。	パロだ！から出演している最後のプレイヤー。あまり前作から変更がないように見えますが、ちゃんとリニューアルされています。プレイしている人にはほとんどわからないんでしょうね…うぅ、つらぁ〜い	今回、一番はじめに作ったプレイヤーです、ペン太郎よりも鋭い感じに作った筈なんですが…最終的にはこんな感じになってしまいました。ニュートラル時の動きにこってみたのですが、いかがでしょうか？	パロシリーズ一番の自機のでかさを誇るひかるとあかねですが、今回はアニメパターンが追加されたくらいでキャラクター自体のリニューアルはありません。破壊力が高いので個人的には好きなキャラクターです。	マンボ、サンバもデザイン自体の変更はありませんが前作よりもより一層とぼけたアクションを増やしました。サンバのスクリューとサーチレーザーの色が変更になっているのですが…気がつきました？
キャサ夫 グラディウス系のシューティングは一応全部やってきているキャサ夫です。個人的にはコイツが好きですが、今回はオプションに魅かれるものがあるな…。	今までどおりのバイパーって感じかな?でも、何か前回よりレーザーが強くなっていて、ワインダーもいい感じだぞ。バリアなんかも今までどおりの前方バリア。レベルを上げていくと後半面がちょっとキツイね。点数5	ペン太郎よりも全然扱いやすいイワン。バウンドショットをメインに使えばかなり進める。オプションも自分の場所へ帰ってこなくなったし、ペン太郎は何だったの?って感じ。イワンは本当に強いぜ。難点はバリアの耐久力が1発なのだけ。点数8	個人的には扱いづらいので好きではない。昔に比べ多少変わったけど、ローリングオプションのスプレッドは意味が無いような気もするしね。キャロット弾は強いけど、ベル調整はやりづらいし、やっぱり好きになれないな。点数3	ほとんどが変わってないマンボ。でも、サーチレーザーが前回より「オラオラ」って感じで敵に向かっていくようになったかな。復活のしやすさが目立つが、その分バリアがすぐなくなるので死にやすい。中級者向きだな。点数6
M.D.S.-ジョッキー★笹岡 言わずと知れたゲーメストの面汚し。本人は至ってまじめに語っているつもりが、端から見るとただの変態。そんな自分が最近はカワイク思える今日この頃（死)。	まったく個人的で申し訳ないのだが、自分はグラディウスシリーズがめちゃめちゃ苦手なんですよ。グラⅢなんて5面より先いったことないし。なので、それがトラウマとなってて、ビックバイパーは苦手なキャラクターです。	極パロのとき、自分の持ちキャラはこいつとペン太郎の2キャラだったんす。だから、多少ペン太郎には未練があるものの、今度のペンギンはこれまたイイっすね。バウンドショット強し、オプション使えるし…でも、かわいくなーい。	いやぁ、バニーさんですよ。もうパロディウスには欠かせないっす。ひかるちゃんとあかねちゃんだったら、ボクはひかるちゃんがいいなぁ。装備はますますファミコン版グラⅢってカンジですね。ひかるちゃんの尻尾下さい（耳でも可)。	初めてこのキャラを見たとき「このキャラはゼッテー最強だよ、強すぎ」とか思ったんだけどなあ。オレに見る目がないのか?いや、そんなハズはない！このキャラは今回のセクパロの最強キャラであるに違いない（ことを望む)。



このゲーム、今始めないと後悔するよ!!

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

大事なことがギッシリ。システム面の基礎的かつ重要なことをピックアップ。これを読んでからやってくれー！

担当：ゲーメストサイキッカーズ

移動に関する基礎知識

移動の基本はダッシュだ

自由自在に跳びまわれ!

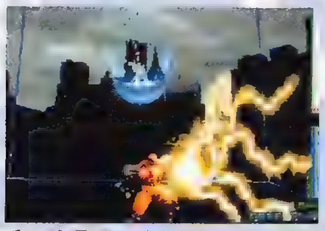
担当：VMT-RED


イテテ…。よけにくいよ～。

このゲームのキャラクターは、レバー操作で8方向に自由に移動できる。しかし実際に対戦やCPU戦をするとき、レバー操作のみの通常移動はほとんど使わない。各キャラの持つ攻撃の大部分は相手を正確に狙っているので、通常移動のみでは非常に避けづらいのだ。

逆に通常ダッシュで動きまわっているだけで、直線的に跳んでくる攻撃はほとんど避けられるようになっている。よってこのゲームの移動は基本的に通常ダッシュで行うことになる。


こんな攻撃もサッと避けられる。


チャーーンス。いったらんか～い。

2種類のダッシュを使い分けろ!!

ダッシュには2種類あって、前述の通常ダッシュ（レバー＋弱＋強）の他に、相手に向かって突進するクイックダッシュ（弱＋強）がある。通常ダッシュが相手の攻撃を避けたり、フェイントのために使ったりするのに対し、クイックダッシュは攻撃のためのダッシュだ。通常ダッシュより移動距離が長く、スピードも速いし、何より通常弾を打ち消しながら敵に突っ込んで行ける。ゆえに敵が出かかりのスキが大きい超能力技を出したら、すかさずクイックダッシュしてドカバキ…などといった攻撃など、使い道がたくさんあるのだ。他に細かい部分で結構違いがあるのでチェックしてみよう。重要なことばかりだぞ。

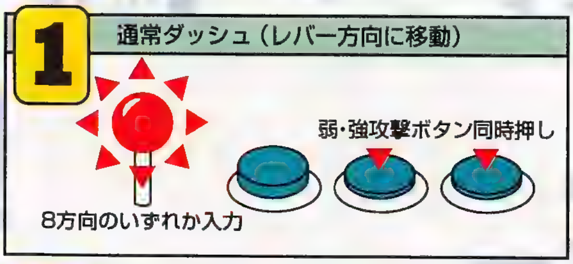
クイックダッシュはダッシュ中に攻撃ボタンを押せば、即座に攻撃に転じることができる。通常ダッシュは一定時間のダッシュが終わるまでは何もできない。が、通常ダッシュは超能力技を先行入力できるので、ダッシュ終了と同時に超能力攻撃を仕掛けられるようになっている。

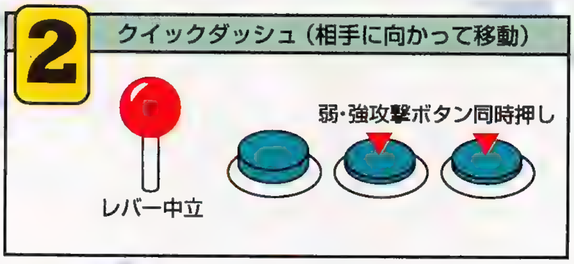
ひととおりダッシュに関する説明を読んでもらうと、レバー操作のみの通常移動って意味あるの？と思われてしまうかもしれないけど、通常弾を避けるときに通常移動で避けられれば、こちらはすかさず次の攻撃に移れるというメリットがまずある。

あと、通常移動中は少ないながらもサイコゲージが増えてくれるのだ。ダッシュ中はまったく増えないぞ。各キャラ間のダッシュ性能に関してはほとんど同じになっている。


すかさず反撃。


見切ったァー。






自由度の高いゲームなのだ。

必ずマスターしよう！

バリアガード

相手の攻撃は、すべてバリアガードで防ぐぐらいの気持ちでいよう！

担当：KMT

バリアガードのやり方について

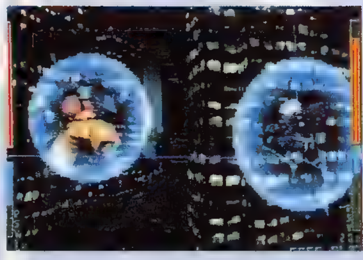
今まで何回か紹介してきたのだが、忘れてしまった人のために改めて紹介しよう。

バリアガードは、レバー1回転＋ガードボタンでバリアを張ることができる。

これは、ガードボタンを押しながらレバー1回転でもいい。

このバリアガードは、バリアをだしている間、サイコゲージを消費してしまう。

しかし、サイコゲージを消費してでも使う価値がある。というよりは、バリアガードを使いこなさないと、サイキックフォースの世界で生き残ることはできない、と言ったほうがいいだろう。


これがバリアガードをしている状態だ。

なぜ、バリアガードが重要なのか？

ここでは、バリアガードをすることの利点を説明していこう。

●すべての方向からの攻撃を防げる

バリアガードは、自分のまわりにバリアを張るため、どこから攻撃されても、ガードすることができる。

超能力技の中には、全方向から攻撃する技もあるため、このことは重要だ。

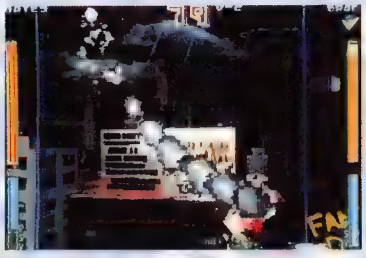

このような攻撃も、バリアガードなら安心だ。

●相手の超能力技をガードしても弾きとばされない

このゲームでは、相手の超能力技を通常ガードした場合少し後ろに弾きとばされる。

しかし、バリアガードならその心配はない。

弾きとばされると何がまずいかというと、そのまま結界にぶつかってダメージを受けてしまう点だ。


バリアガードなら、こんな目にあわないのに…。

特に技の判定がずっと出ているものの場合、結界にぶつかってひるんでいる最中に技をくらってしまうなんてこともある。

実際に通常ガードでガードしきれない超能力技もある。


この攻撃はバリアガードを使わないとダメだ。

●超能力技をガードしても削られない

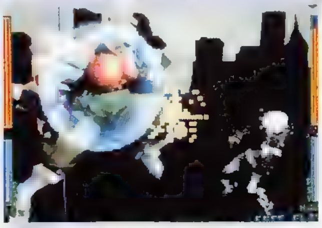
一部の超能力技を、通常ガードしたとき、体力を削られてしまうのだが、バリアガードなら体力を削られることはない。

このゲームの削りは、けっこう大きいので、ちょっとぐらい削られてもいいだろうなんて思わずに、しっかりとバリアガードを使おう。

●相手を弾きとばすことができる

バリアガードをしているときに、相手がバリアに触れると、ダメージを与えることはできないのだが、相手を弾きとばすことができる。


ガードしてもこんなに削られる。


けっこう重要なテクニックだぞ。

これをうまく利用して、弾きとばして、相手を結界にぶつけてダメージを与えるなんてこともできる。

●投げをくらわない

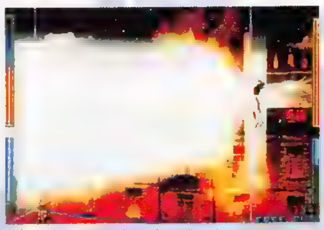
バリアを張っている最中は、相手は近づくことができないので、当然投げられる心配もない。

以上、だいたいこんなところだ。

これまでの説明を聞いて、もしも相手の超能力技をガードしている最中に、ゲージがなくなってしまったら、どうするんだろうと思っている人もいるだろう。

しかし、心配は無用だ。バリアガードは、敵の攻撃をガードしている最中は、ゲージが減らないのだ。

よって、相手の多段ヒット技をガードしている最中にゲージがなくなって、バリアが張れなくなるということはない。


ガード中は、ゲージは減らない。

バリアガードするうえでの注意点

バリアガードの重要性は、わかってもらえたと思うので、今度はその使用上の注意を説明しておこう。

何度も書いていることだが、バリアガードはゲージを消費する。しかも、かなり激しい。

よって、むやみにバリアガードをしていると、超能力技が出せなかったり、いざというときにバリアガードが使えなかったりする。

慣れるまでは、相手が超能力技を出したと思ったら、あらかじめバリアガードを使ってガードしたほうがいい。だが、理想は相手の超能力技をガードする直前にバリアガードすることだろう。

こうすることによって、ゲージの消費を抑えることができるぞ。

使いみちはたくさんあるぞ！

今回はバリアガードの重要性を知ってもらうための説明で終わってしまったが、今後はバリアガードを利用した攻め方なども紹介していきたいと思う。

バリアガードは、いろんな使い方ができるので、なかなか研究のしがいがあるぞ！


このぐらい引きつけてバリアガードするのが理想だ。

結界攻略（0点）

壁とサイキッカー

結界についてのお約束アレコレをレクチャーだ。

担当：トロッコ松山

勝利への道

サイキックフォースを快適にプレイするには、押さえておかねばならない事柄がいくつかある。今回説明する「結界」についての法則も、プレイする前に理解しておかないと「何だコレ!?どーなってるんだ!?」なる混乱をきたして敗北することは必至。

まだゲームが発売前であることもあって、文章ですべてを説明するのはちょっと難しいが、一度読んでおけばプレイ後すんなりと「ああ、こーゆーことだったのか」と理解して戴けると思われる。

結界でダメージを受ける場合

重ねて説明するが、プレイヤーたちの周りに張り巡らされている半透明の壁、それが「結界」である。

この「結界」はプレイヤーが自ら接触する以外の要因で壁と接触した場合、つまり外からの力が加わって壁に接触した場合に限り、プレイヤーにダメージを与える。そのダメージと同時に、プレイヤーには一瞬の「スキ」も生じることとなるのだ。



この相手と壁のサンドイッチ状態がヤバイ。

自分から移動したりダッシュして壁に接触した場合には、もちろんダメージを受けることはないが、相手の攻撃をくらってプレイヤーが壁に接触した場合、初めて「結界」はダメージ要因として存在する訳だ。

具体的にダメージを受ける場合はと言うと、

1. 相手の通常攻撃、並びに超能力攻撃をガードして、壁へと追いやられてしまったとき。

2. 相手の通常攻撃（特に強攻撃）、並びに超能力攻撃をくらって、壁へと吹っ飛ばされてしまったとき。

この2パターン。

あえて「ガード」と「攻撃をくらった場合」と分けたのは、それぞれ対処法が違うからである。では、いかなる方法で壁との追突を防ぐことができるのか、その方法を見ていこう。

壁際からの脱出

このゲームではお互い遠距離で飛び道具を撃ち合うといった状況が多く生まれる。だが、その際にもできるだけ壁から離れて闘うようにしよう。

壁を背にして相手を接近戦にて迎撃するのは大変危険。このゲームでは「自分のすぐ後ろは壁」という状況はかなり崖っぷちだということを覚えておこう。さらに、「敵と壁に至近距離で挟まれた状態」は危険極まりないみたいな。



自分から接触してもノーダメージだヨ。

敵と壁に挟まれてしまった場合は、素早くダッシュで回り込んで脱出するか、落ち着いてバリアガードを展開しよう。

壁を背にした場合の防御の鉄則は、やはり「バリアガード」である。やんごとなき理由で壁際に追い込まれた場合は、絶対にバリアガードを忘れてはならない。いくら体力で勝っていたとしても、一度壁に追突してその後に連続技を入れられればたちまち逆転の憂き目を見ることになろう。

また、攻撃をくらって壁に吹っ飛ばされた場合には、壁との追突を防ぐ術はない。が、壁に追突して戻って来たときには、必ずバリアを張ることを心掛けとこう。

間合い次第では「壁→連続技」とつながってしまうが、そうでない場合は、後発の攻撃を防ぐためにも壁跳ね返り後のバリアガードを絶対に忘れちゃーいかんぞ。



少々ビビリ気味でも壁際ではバリアを張れ。



壁からはね返ってもバリア。忘れるな。

壁を使ってしばこう

今までは壁についての脅威を述べてきたが、今度は壁を使って攻撃に転じる術を押さえてみよう。

とりあえず相手を壁に追突させたとする。当然相手はダメージを受けると共にスキを見せるはずだ。しかし！ここで気をつけなければならないことは、「何の技で相手を壁に叩きつけるか？」である。

相手を壁にぶつけて跳ね返ってきた場合でも、自分が弱・強などのコンボ技で相手を壁に吹っ飛ばした場合でも、相手はガード、もしくはバリアガードすることができるのだ（これは自分が攻撃されている際も同様なので、覚えておこう）。よって、壁に相手を吹っ飛ばした後に連続技を入れたいのならば『強攻撃単発』か『超能力攻撃』で相手を壁へと吹っ飛ばそう。

ここで一つ壁についてのお約束。壁から跳ね返った相手には「一発しか攻撃が入らない」のだ。

壁スキ（造語）の相手に一発技をたたき込むと、相手は無敵状態となりヘロヘロと下方へ落下する。このヘロヘロ落下状態は一定時間制御不能だが、回復するまで完全無敵。

壁スキの相手に弱攻撃一発当てても大損極まりない。ここは一発「出の早い超能力技」で撃沈してやれ。出の遅い技はガードされちゃうのでダメ。

なお超能力技の多段コンボは壁スキの後にもバッチリゴッキリ全部入る。よかった×2。



相手を単発技で壁に叩きつけたら、超能力技で安定だ。



この落ちポーズのときは完全無敵。一定距離落下すると回復するぞ。

すごく使える オートガード

ひととおりの操作を覚えるまで使うといいぞ！

担当：KMT

超便利オートガード

サイキックフォースでは、このゲームに慣れていない人のために、オートガードというモードが用意されている。



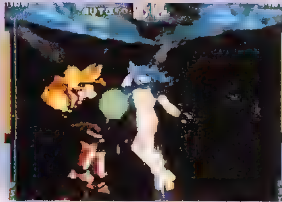
キャラを決めたあとに、ガードの方法を選ぶ。

オートガードとは、自分がガードのできる状況ならば、ガードボタンを押してなくても、勝手にガードをしてくれる、とても便利なシステムだ。

しかし、便利なものだけあって、当然オートガードでガードしてくれる回数には、制限がある。

オートガードの回数は、はじめ10回で、1人倒すごとに2回ずつ減っていく。回数が2回までになると、あとはずっと2回となる。

ちなみに、オートガードの回数は、オートガードを利用してガードしたときのみに減る。

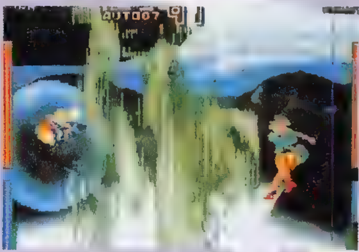


自分でちゃんとガードすれば、回数は減らない。

オートガードの光と影

オートガードのもっとも優れている点というのは、バリアガードでないと防ぎきれない攻撃も勝手にバリアガードをしてくれる点だろう。

バリアガードは、慣れてないと、とっさに使うことができないので、このゲームを初めてやる人には、すごく助かることだろう。



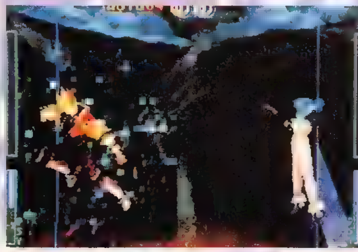
とっさにバリアガードしてくれるなんて、便利すぎる。

しかし、これだけ便利なオートガードにも欠点はある。

それは、3ボタン同時押しによるゲージ溜めができないということだ。

一応、レバーニュートラルでボタンを何も押してない状態で溜められるのだが、3ボタン同時押しより、溜まるのが遅い。

超能力技をガンガン使って攻めるこのゲームにおいて、これはけっこう痛い制限だといえるだろう。



ゲージの溜まり方に、これだけの差がでる。

よって、このゲームの操作になれたら、マニュアルガードでプレイすることを、お薦めする。

最後に一言

オートガードは、確かに便利だ。しかし、いつまでもオートガードにたよっていては、このゲームを本当に楽しんでいるとはいえないだろう。

なぜなら、このゲームにおいて、ガードは超重要なテクニックだからだ。

それに、派手な超能力技もガンガン使うこともできないしね！

というわけで、オートガードは、初心者の人以外には、あまり薦めたくないなぁ…。

せまいですにわいんです サドンデス

臆病者に勝利はない!!

担当：VMT-RED

最後にこのゲームに独特の緊張感を与えているシステム、サドンデスについて触れておこう。

このシステムは対戦プレイの時のみでCPU戦の場合にはない。

1ラウンドは99秒あるのだが、このゲームはかなり自由度の高いゲームなので、少し手堅いプレイをすると意外とアッサリ時間切れになってしまうのだ。CPU戦ならばタイムアップ時の残体力で判定勝負となるのだが、対戦のときはそんなセコイ勝ち方は許されないぞ!!

タイムアップすると、どんなに体力差があっても両者共に残体力をゼロにされ（!!）ついでにサイコゲージもゼロにされ、通常よりすご――く狭い結界で勝負をつけなきゃいけないのだ。どのくらい狭いかというと、ダッシュ一回で端から端まで行けてしまう。

タイムは10秒しかないけど、それで十分だ。勝負は一瞬でつく。

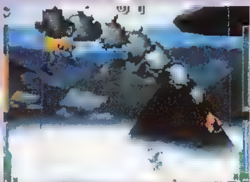


ぐわ～せまい。しかも両者体力0。

このルールが対戦に与える影響はかなりデカい。もしこのルールがなかったら、体力差をつけたらひたすら逃げてタイムアップ判定勝ちを狙う戦法ができてしまう。

ところがこのルールになると、どんなに残体力で勝っていても、時間内にトドメを刺せないと、サドンデスでワンパンくらって負け、という状況が出てくる。

だから残体力で勝っているときこそ、無理をしてでも時間内にトドメを刺しに行かざるをえないのだ。



やべ～何とかトドメを…。

一方、体力差で負けている側には、ここで最後の逆転チャンスが訪れる。各キャラそれぞれ、ワンチャンスでかなり持ってける連打があるので、最後まで油断できない対戦が繰り広げられるのだ。

常に残タイムと体力差を意識して、時にはゴリ押し、時にはクレバーに闘わないと、サドンデスで2回やられて席を立つ、というミジメな結末が待っている。

やみくもに逆転を狙わず、この残りタイムでは絶対に相手の残体力を奪えない、と判断したらサドンデスに賭けるのも必要だ。

サドンデスはあまり経験のないうちは、運のみで決まってしまう印象を受けてしまうが、ある程度数をこなすと、サドンデスだけの駆け引きやテクニックがあることがわかってくるだろう。

まず始まった瞬間はサイコゲージがたまっていないのでガードは通常ガードしかできないので投げが有効な選択肢になる点や、ゲージをある程度ためられたらバリアガードではじいて壁に当ててやろう、とか。



通常ガードの上から投げ。

読み（バクチ）に賭けるか、研ぎ澄ました反応でいくか。熱い一瞬だ。



さわったら〝壁死に〟だ。

こよりの式神がめちゃめちゃ強いぞ!

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™



AOUショーに出展された"特別バージョン"は、メッセージなどがAOU用に特別なものになっていて、なかなか楽しかったぞ。今回はそのAOUにて公開された、前半ステージを紹介だ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

AOUショーで 話題沸騰!? ショー特別バージョン

AOUで戦国ブレードを見た人も見られなかった人も注目。去る2月の21、22日に行われたAOUエキスポにおいて、戦国ブレード・AOUショー用特別バージョンが出展された。

このバージョンでは、前半のランダムステージを含めた計5ステージがプレイできたのだが、ステージ間のデモなどがAOUショー用に特別なものになっていて、なかなか笑えるものになっていた。

今回、その**"AOUショーでしか見られなかった"**特別デモの写真を入手したので、ショーに行けなかった人、見逃してしまった人はこれで満足しよう。たぶんもう2度と見られる機会はあるまい。

しかし、わざわざAOUショーのために、こんな手の込んだメッセージを入れてくるなんて、戦国ブレードへの入れ込みようがうかがえる。やるな彩京。

もちろん完成バージョンでは、これとはまったく異なるストーリーに沿ったかたちのメッセージが挿入される予定だ。こちらのほうも今から期待が持てるぞ。



メッセージがキレてる…翔丸って主人公なのか?



これがウワサのAOU版ステージ間デモだ。

ステージ構成について

ステージ構成は、全10ステージ中、7ステージ構成でゲームが進行する。

前半のランダムステージは、戦国エースやガンバードと同じく、4ステージあるうちの3ステージが、1ゲーム中に登場する。この順番もランダムだ。

そして、後半ステージ（6面以降）では、新システムの「ステージ分岐」により、プレイヤーの任意によるステージ選択が行われるようになっている。

つまり、1度のプレイですべてのステージを回ることは不可能。何回も遊んで色々なコースを回って楽しもう、というわけだ。

ステージ数は、さきほども言ったように7ステージで、2周エンド。今回も2周目が楽しそうだ。

新システム!? ノンストップモード

発売版では、ショットボタンを押しながらゲームスタートすることにより、ゲーム中にデモ画面が一切挿入されない"ノンストップモード"を選択することができる。

これは、キャラクターゲームが苦手なプレイヤーに向けての親切設計(笑)。硬派なシューターは必携の新システムだ。



これはランダムステージの後の城下町の面。既に日が落ちて月が出ている。

雲海ステージ

ステージボス「飛行戦艦　號天（ゴウテン）」

今回は、前半に登場するランダムステージである4つのステージを紹介していこうと思う。

前半ステージ、まずは“雲海”ステージの登場。

このステージは、まずはプレイヤーは森林の上空を飛行して、そこから徐々に空中へと上昇して雲の中へと進んでいく。

雲の中を抜けていくと、頭上には真っ青な青空が展開、最終的に雲海に出るといった構成。

戦国ブレードは、こういった徐々にステージの背景が移り変わっていく様子が表現されているのも、ポイントのひとつ。色々な背景の移り変わりを観察してみるのも面白いだろう。

このステージのザコキャラには、あの懐かしい「突撃機ヤイバ」が登場するぞ。戦国エースでも出てきたアイツだ！

ボスは飛行戦艦の“號天”とてつもなく大きなボスで、対決するときもボスの一部分しか見ることができない。

ボスは、お約束ということもあって、何段階もの攻撃を繰り広げてくる。攻撃パターンの豊富さは、他に類を見ないぞ。

ボスの形は、なんか飛行戦艦というよりも、“空中城”といったカンジ。戦国エースのときの空中城といい、彩京は城マニアでもいるのだろうか？謎だ。



森林上空。このザコは懐かしい。



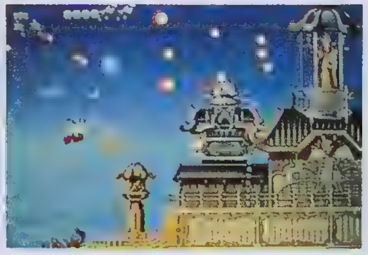
雲の中へ。こよりの式神はため撃ちでたくさん出せる。



雲の上は青空が広がっている。独楽のようなザコが！



飛行戦艦「號天」。船首のガイコツ（？）が気になる。



號天艦橋部分。艦橋が開いて、仏像（？）が攻撃してくる。

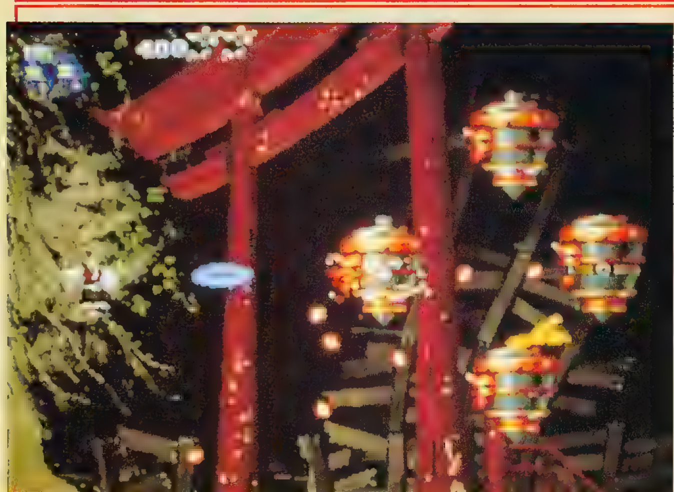
祠（ほこら）ステージ

ステージボス「局地防衛車両　朧（オボロ）」

前半ステージの2つ目は、祠を舞台にしたステージ。こんな場所でも戦わねばならないのか？

さて、ステージが始まると、まずは大きな鳥居が目の前に出現する。やはり敵がいるだけあって、なんだか不気味な雰囲気をかもしだしているぞ。

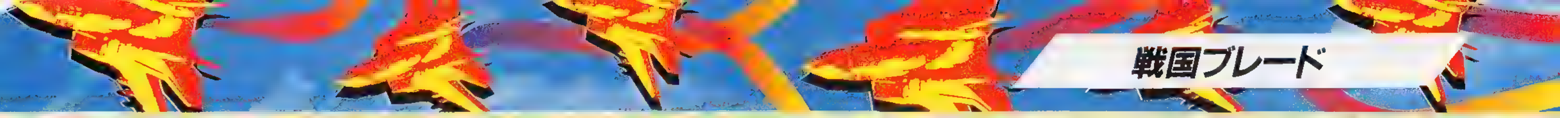
ザコキャラには、「紅独楽」「護法堂」といった、無機物的なモノが多く、祠のステージに妙に溶け込んでいる。ザコも雰囲気を盛り上げてくれているぞ。



祠の入り口。鳥居が不気味な雰囲気を出している。



やぐらのような“護法堂”うしろの輪入道のような鬼火は？





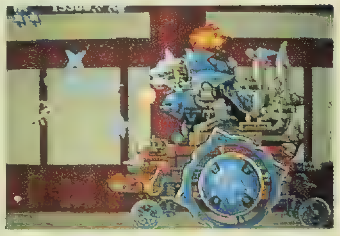
ボス「朧」。ザコの形が妖しげだ。

ステージが進んでいくと、プレイヤーは祠の内部に進入する。背景もそれに応じて変化している。

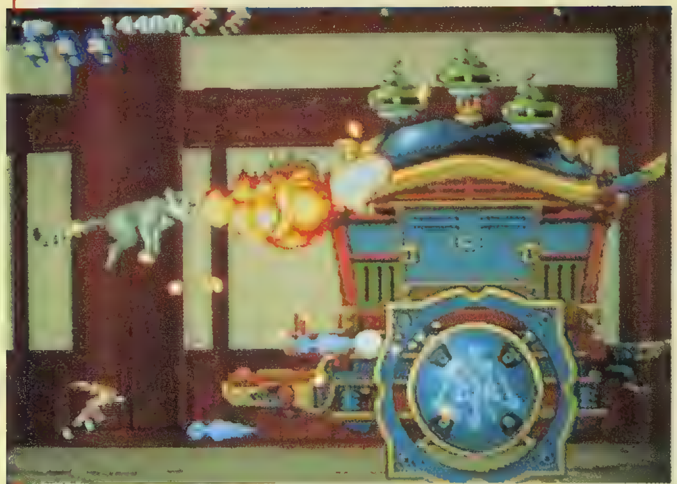
ステージボスは、巨大な朧車の形をしたボス「朧」である。この朧を引っ張っているのは、牽引球「鐘堂（しょうどう）」というヤツだ。まずはこいつの攻撃からかわしていかなければならないぞ。

鐘堂を倒すと、いよいよ朧の本体との対戦。本体の攻撃は、最初の朧車の形から、大胆な変形をして攻撃してくる。変形したその姿はからくりロボットのようである。しかも実は自走機能を持っているらしい。

写真では、ボスは本体の頭のあたりから、緑色のUFOのようなザコを出してきている。今回の敵も高度な科学力を有しているようだ。



ついに正体を現した！正体はキツネの面？



ボスにユーニスのため撃ちを使う。利いているのだろうか。

渓谷ステージ
ステージボス「強襲潜艦 蒼龍（ソウリュウ）」

3つ目のランダムステージは、大きな渓谷を攻めていくステージだ。

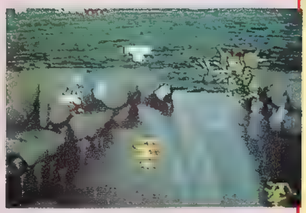
プレイヤーはまず、渓谷の入り口である水面を飛行していく。ここらへんはザコの攻撃が主だ。ザコには、袴をはいて赤い髪をした「夜叉（やしゃ）」、金色のポンプのような形をした「八釜（やがま）」、といった敵が攻めてくる。

ステージの中盤には、背景に滝があり、そこからプレイヤーは滝壺の中へと侵攻していくことになる。

ここで、〝鬼道衆〟（戦国エースで言うところの〝機忍〟である）の1機と対決する。写真では、前にも紹介した鬼道衆〝惨眼〟の操るメカが登場している。



水面での戦闘。今回のパワーアップアイテムは巻物の形をしている。



鬼道衆の1人〝惨眼〟の乗るのがこの中ボスだ。異星人ぽい。



水中での戦闘。呼吸は大丈夫なのか？火気厳禁。

この〝鬼道衆〟だが、ステージごとに決まったヤツが登場するのではなく、〝何面か？〟によってどの鬼道衆が登場するか決まっている。

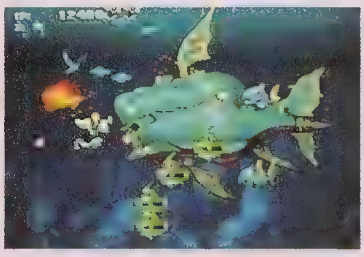
たとえば、どのステージが1面に来ようが、1面の中ボスは必ず〝火燕〟である、というような風に、ステージと鬼道衆の種類は必ずしも一致しない。

さて、プレイヤーは滝壺の中（水中）へ。朱い敵は、〝中型機装兵アシガル〟。コイツも戦国エースで見たことあるぞ(?)。

ボスは、強襲潜艦蒼龍。巨大な魚のようなメカでメチャメチャカッコイイ。



惨眼の攻撃。弾数が多い!!



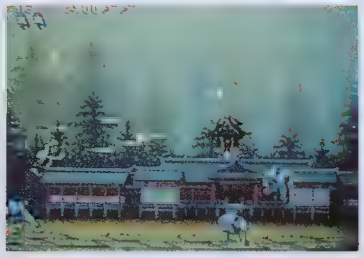
魚のような潜艦〝蒼龍〟。謎の文字が刻印されてるぞ。

森林ステージ

ステージボス 「重機動戦車 震羅（シンラ）」

このステージは、木々の鬱蒼と茂る、森林が舞台だ。その森林の奥深くには、不気味な姿をした奇怪な敵兵器がプレイヤーを待ち受ける！

ステージが始まると、まずは神社の境内を進んでいく。ここでは、戦国エースに登場したものによく似た〝機装ニンジャ〟が丁重に歓迎してくれるぞ。例によってワープしてきて3WAY手裏剣をはなつのだろうか？

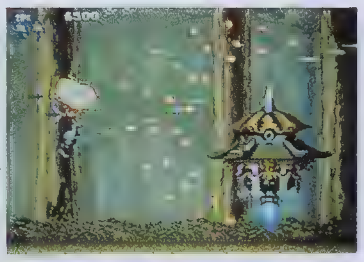


からくり武者VS機装忍者。数でちょっと不利かも。

ステージが進むと、次第に杉の木の茂る杉林へと舞台が移っていく。

この杉林で、中ボスクラスの敵〝六砲堂（ろっぽうどう）〟と相まみえることとなる。なんとも奇抜なデザインの敵だ。

この面でもまた〝鬼道衆〟の1人と戦う。鬼道衆は総勢4人いて、前半ステージでは、そのうちの3人と戦うことになっているぞ。



中ボスクラスの敵〝六砲堂〟。ジェット噴射が笑える。



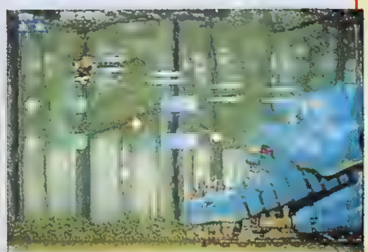
またもや〝鬼道衆〟登場。林の向こうにボスが見える。凝った演出だ。

もしかすると、後半のほうのステージで、また以前のように、機忍四天王よろしく、鬼道衆4人が勢揃いして一斉に攻撃してきたりするかも？　ちょっとだけ期待してみよう。

さらに森の中を奥へ奥へと進んでゆくと、いよいよステージボスの「重機動戦車震羅」との対決。このボスは大きな虫のような姿をしていて、地面を這い回っている気持ちの悪いヤツ。しかも腹部からは、これまた気持ち悪い〝巨顔〟が出てくる。グロイ。



ボスの重機動戦車〝震羅〟の尻尾の部分。ザコをバラバラと出してくる。



ボスの顔が出現。車両部分がメカっぽくてナイス。

司淳先生のオリジナルテレカプレゼントのお知らせ！

この戦国ブレードで、キャラクターのデザインなどの原画を描いているのは、著名なイラストレーターの「司淳」先生であるということは以前のゲーメストでお伝えしたはず。この[illegible]は発売されている「コミックゲーメスト」4月号の中に、その司淳先生の、戦国ブレードを描きおろしたピンナップが掲載されているのは知っているかな？

まだの人は要チェック。戦国ブレードの司淳先生のピンナップが拝めるのはコミックゲーメストだけ。

さらに、このピンナップは特製のテレホンカードとしても発売されることになっているのだ。テレホンカードの値段は、本誌の読者サービス部にて発売の予定だ。こちらのほうも合わせてチェック。

また、宣伝が終わったところで、本題に入ろう。

この『司淳先生特製テレホンカード』を、このコーナーでプレゼント用に20枚頂戴してきた。

これを、戦国ブレードをプレイしたカワイイ読者ちゃん20名にプレゼントしちゃおう[illegible]

[illegible]応募しよう。ハガキには、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、そして、戦国ブレードをプレイした感想、本誌への意見、など思ったことを書いて送ってほしい。

宛先は右記のとおり。

ゲームの発売日は、4月の上旬を予定しているそうだ。早めにゲームをチェックして、いち早くプレゼントに応募しよう！



〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
新声社　ゲーメスト編集部
「戦国ブレードテレカプレゼント」係
●締め切りは5月10日消印有効

ステージ4を気力で抜けろ!!

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

SHADOW OVER MYSTARA™

今回は4面攻略を中心に
ますます充実した内容だぞ!

D&D® の舞台となるミスタラの世界を大公開。今回は全10面のうちの7面「魔獣が住む森」までを紹介しよう。

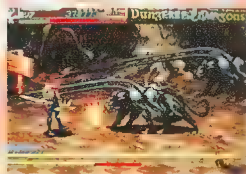
途中でルートが分岐したり、あるキャラクターがいなければ行けないルートなども含めると非常に多くのステージ数があり、D&D® はとても長く遊べるゲームだ。この後は8〜10面の計3面を残すのみだが、むしろ本当の冒険はここから。まだまだ長い戦いが待ち受けているぞ。

この後冒険の舞台は、ノームの村を経てレッドドラゴンの住む地下洞窟へと移る。

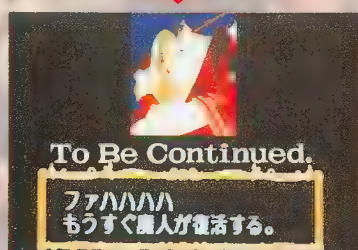
D&D シャドー オーバー ミスタラ ワールドマップ①

STAGE 7 魔獣が住む森


このあたりから物語の真相が見えてくる。


自身の残像を投影するディスプレッサービースト。影を見ろ。


Dビーストを倒した腕を見込まれてノームが助けを求め…。



STAGE 6 大樹要塞での攻防

リッチ・デイモス


かつて倒したはずのリッチ・デイモスが登場。

マンティコア

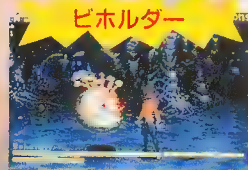

大樹要塞の門番が…。


5-C面を通れば大樹要塞の中にこられるぞ。

STAGE 5-A 腐海と呼ばれる森


腐海…そこは誰も寄りつかない魔物の巣。腐臭漂う魔の森だ。

ビホルダー


一つ目（正確には11）の怪物ビホルダーが腐海の主だった。

STAGE 5-C エルフ 木々のかけ橋


エルフのみに伝えられる森の抜け道。

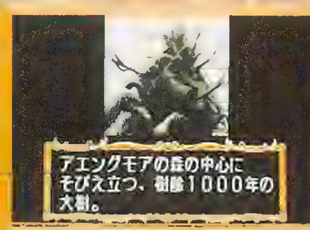
グリーンドラゴン


しかし最後にやはりボスが待ち受けていた。

DEMO


気がつくとテルエレロンの姿はもうなく、君たちは不時着を余儀なくされる。

DEMO



突如現れた大樹要塞。ここがシャドーエルフの本拠地らしい。

STAGE 5-B アインスンの街


テルアリンを早く撃退できれば街に来られる。

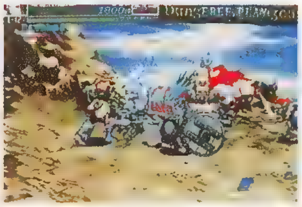
オーガブラザーズ


オーガの兄弟が組んで襲いかかる。弟を狙え。

OPENNING～STAGE1～ ブロークンランドの北の山々



山を越えるといきなり悲鳴が…。誰かが襲われているようだ。助けるべえ。



行ってみると村人たちがゴブリンにさらわれている。殺るしかねえ。



そして名前を聞かれる。その人こそが伝説に残る冒険者、つまり君なのだ。

STAGE 2 トリンタン村へ



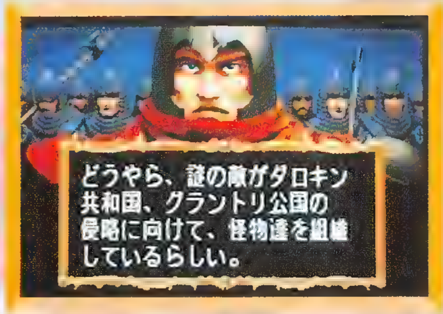
トリンタン村はゴブリンに占拠されていた。村人たちが逃げまどう。

ゴブリンウォーマシン



ゴブリンの親玉が操るゴブリンウォーマシンが登場！崖下に突き落とせ。

DEMO

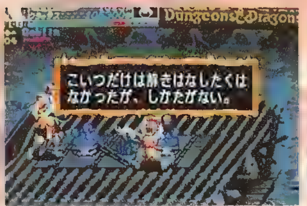


ここで君たちは選択を迫られる。怪物が多い近道か、正規のルートであるベスピア川を経由するかだ。

STAGE 3-A 重戦車ジャガーノート



近道にはゴブリンたちが怪物を輸送するジャガーノートが待ち受けていた。



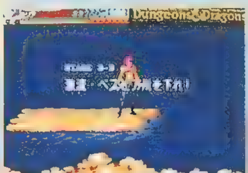
ジャガーノートの先頭車両には恐るべき魔物が封印されていた…。

ダークウォーリア



ついにダークウォーリアーが解き放たれる。雷の魔法にたけた強敵だ。

STAGE 3-B 激流ベスピア川を下れ



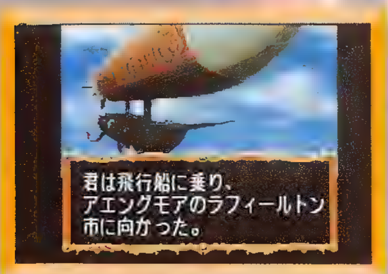
ベスピア川上ではできるだけ敵を避けよう。

マンスコーピオン



石化と雷の魔法も使うマンスコーピオンだ。

DEMO



グラントリ国王子、マラキーに依頼を受け、付近の調査へと向かう。

STAGE 4 アエングモアの森 上空



アエングモアの森上空にて、シャドーエルフの奇襲。応戦せよ！

ハーピー



飛行船にハーピーが乱入してきた。心してかかれ。

テルアリン



ハーピーを倒すとシャドーエルフのボス、テルアリンが登場。

テルエレロン



危機一髪というときにテルエレロンがテルアリンを撃退。

平成9年4月入学生徒募集中

誰もいないんだからヤンチャにやれるよ

前人未踏のマルチメディア社会。まだ、たった一人のコンテンツ・アーチストも存在していない。
スタートを切ったヤツが勝ちだよ。思いっきりやれる。
それがデジタルアートを狙うものの強みだな。

代々木アニメーション学院®



やればやったで自然に公認資格取得実現

（下表参照）

- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- ●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- ●卒業後、就職者は2年間専用寮居住可（32万円）
- ●特待生には年間12万円の学習援助金を支給

取得可能資格一覧 / 資格種類	取得可能科													
	SFX特撮科	CGアニメ・ゲーム科	マルチメディア・クリエーター科	アニメAVオペレーター科	アニメ制作科	ビジュアル・イラスト科	マンガ・コミックプロ養成科	ジュニア・ノベルズ科	BGデザイナー科	デジタルペイント・アーティスト科	アニメーター科	ミュージックアーティスト科	ミュージックビジネス科	声優タレント科
アーク溶接特別教育	○													
ガス溶接技能	○													
低圧電気取扱資格	○													
煙火打揚従事者	○													
有機溶剤作業主任者	○													
丙種危険物取扱者	○													
画像情報生成処理者試験（1～3級）	○	○	○							○	○			
パーソナルコンピュータ利用技術認定試験（1～4級）		○	○											
マッキントッシュ技能検定（1～4級）	○	○	○											
3、4級レタリング技能検定試験			○			○	○		○					
文書処理能力検定（1～4級）					○			○						
日本語処理技能検定（1～3級）					○			○						
一太郎検定（1～3級）					○			○						
16mm映写機操作技士	○		○	○										
アマチュア無線技士（1～4級）	○			○										
ラジオ・音響技能検定（1～4級）	○		○	○										
ファッションコーディネート色彩能力検定（1～3級）										○				
POP広告クリエーター技能審査						○	○							

無料一日体験入学日程		
東京校	6/16(日)	7/ 7(日)
原宿校	6/ 2(日)	6/16(日)
ひがし校	7/ 7(日)	8/18(日)
大阪校	6/23(日)	7/14(日)
名古屋校	6/23(日)	7/14(日)
福岡校	7/21(日)	8/19(月)
仙台校	7/21(日)	8/20(火)
札幌校	7/28(日)	8/21(水)
広島校	7/28(日)	8/22(木)
大宮校	7/20(祝)	8/25(日)

全国縦断学院説明会日程(無料)		
旭川	函館	釧路
8/1(木)	9/15(祝)	10/13(日)
青森	秋田	盛岡
8/20(火)	8/21(水)	7/28(日)
郡山	福島	新潟
7/29(月)	8/22(木)	7/30(火)
長野	松本	金沢
8/19(月)	10/13(日)	8/22(木)
福井	宇都宮	横浜
8/23(金)	8/26(月)	8/23(金)
千葉	静岡	浜松
7/20(祝)	7/7(日)	9/16(振)
水戸	高崎	京都
9/1(日)	7/21(日)	6/30(日)
和歌山	岡山	松江
8/22(木)	7/31(水)	8/21(水)
松山	高松	高知
8/20(火)	8/27(火)	8/25(日)
宮崎	鹿児島	長崎
7/14(日)	9/22(日)	10/27(日)
大分	熊本	那覇
7/28(日)	8/25(日)	9/29(日)

◆入学案内書無料進呈
◆「無料1日体験入学」あり
◆「無料学院説明会」あり

（ご希望の方は）→ ハガキに
1住所 2氏名(フリガナ) 3電話 4年齢 5学年(職業) 6希望科
7「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記住所へ。

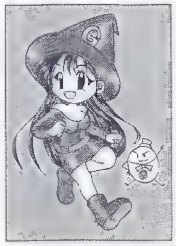
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-3
代々木アニメーション学院

フリーダイヤル 電話 0120-310-042 才能を世に（サイノーヲヨニ）
FAX 0120-310-595 才能すごくいい（サイノースゴクイイ）

代々木アニメーション学院制作協力「楽勝！ハイパードール」

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.169
4.30 30 April 1996


（千葉県 PNながと つとむさん）

いよいよ４月はゲーメスト10周年！４月15日発売号と４月30日発売号では、大プレゼントや大企画なんかも打ち出しちゃうかもしれないぞ！こいつぁ、春から縁起がいい！さらなる新しい企画&連載なんかもスタートしちゃう予定だから、期待しててくれ！



未知なる敵を迎え撃て 新作スクランブル

日進月歩の攻略パターン 気合十分！完全奥義

ニューゲームジャングル

特別付録　ストリートファイターZERO２ B２判ポスター

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ご案内
ゲーメスト４月30日号

充実しすぎの大ボリューム！

Dungeons & Dragons
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ

SHADOW OVER MYSTARA™

小物をあなどるな！

道具活用法

冒険といえばさまざまな小物がある。D&D® でも超重要なので、これを読んで小物を知ろう！

担当：SHO

道具の重要性

TRPGのD&D®の場合、冒険に出発するための小物としてダガー、アロー、ハンマー、オイル、ロープ、ランタン（ランプ）、食料など様々なものがある。

このアーケードゲーム版のD&D®でも、こういった部分が再現されている。

しかし、ゲームをプレイしていると意外と使いどころがわからず軽視しがちだが、実は非常に使える道具なのだ。

小物の数々

小物は1種類につき9個ずつ持てるようになっている。ただ、注意しなければならないことは、キャラごとに持てないアイテムがあるということ。

クレリックは刃物系のダガーやアローが持てず、マジックユーザーはハンマーとアローを持つことができない。

その他のキャラは、すべての道具を持つことができるが、物を投げる速さに差がある。



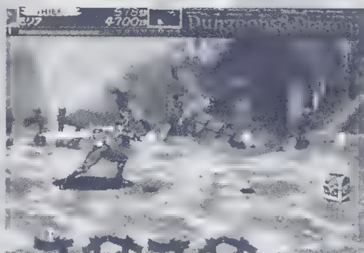
キャラによっては、持ち物に制約がある。

ファイターは、ダガーを投げるのが速く、アローは撃つのが遅い。

ドワーフはアローを撃つのが速く、ダガーを投げるのが遅い。

エルフはダガーを投げるのが速いが、アローはちょっと遅くても、無限に撃てる。

シーフは全体的に速く、道具の使い勝手はいい。シーフの初期装備でスリング（投石具）という武器を持っており、石を無限に投げることができるのだ。


あまり使えない5連射。

このエルフのアローとシーフの石は、5連射することができる。やり方は、アローかスリングを使える状態にしてDボタン（道具使用ボタン）を連打すればOK。その他にアイテムサークルを開いた状態でアローやスリングに合わせ、Dボタンを2回素早く押せば出せるようになっている。

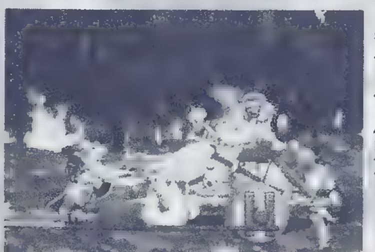
この技は見栄えはいいが、使ったあとの硬直時間が長いので危険もある。遠くにいるヘルハウンドやノール・オブ・アックスには比較的安全に使える。また、ファイターなどの後ろからの援護射撃として使うのが安定している。

それでは、各道具別に紹介していこう。

●オイル

火炎ビンをポイッと投げて、地面に燃えた炎で敵にダメージを与えるというもの。

主に、倒してからダウンしている相手に投げるのが基本。投げる距離が短いために、普通に投げては使いにくい。実戦でも使いどころとして、2面ボスのゴブリンウォーマシンに対して足止めに使ったり、4面のハーピーやテルアリンにもそこそこ使える。


ゴブリン戦車の足止めに。

中盤になると、大オイルが出てくるが、これは相手を倒したときの追い打ちとして使うと威力絶大！

●ハンマー

投げて当てると敵をピヨらせることができるのがハンマーの最大の特徴。気絶させて一気に斬りつけて体力を減らすことができる。また、高く投げ上げて、地面に当たるとバウンドしながら飛んでいくのがもう一つの特徴。空に投げたときの軌道がバウンドしながら飛んでいくので、空に浮いている敵に対しても当てることができる。4面の中ボス、ハーピー戦で有効だ。


ハーピー戦では超重要。

●ダガー

投げ用の短剣。中盤になると、シルバーダガーも出てくる。一見、使い道がなさそうなダガーだが、実は対ボス戦で非常に役立つ道具なのだ。

ダガーを持つときには必ず9個持っていることが条件で、ボスの手前に行きダガーを連射して一気に使う。このときボスは動けずにくらいまくる。9個使いきると同時に武器の攻撃に切り替えれば、かなりのダメージを与えることができるのだ。

これが、シルバーダガーであれば、さらにダメージはデカい。

ショップに行ったら、ダガーは必ず9個買っておくようにしよう。


9個一気に当てるのが、ボス戦では重要。

●アロー

アローとは矢のこと。アローも中盤になると、シルバーアローが出てくる。

アローもダガー同様、ボス戦で非常に役立つ。使い方もダガーと同じ。


アローもボス戦に使うが、キャラによって射速が違うので注意。

ショップでは、ダガーとともに9個は買っておきたい。

小物をまとめて紹介してきたが、他にも小物の使い方はたくさんあるので、うまく活用してほしい。

D&D®では、小物をあなどってはいけないぞ！

トラップに注意して利用する
宝箱に関する基礎知識

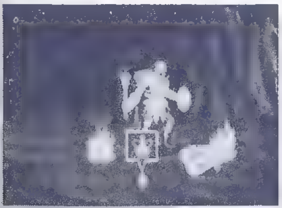
トラップは読みで回避できるので怖くはない。発動させてカギを大事に使おう。

担当：がっちん

この世界での宝箱とは切っても切れないほど深い関係にある。すべての冒険を終えるまでに数十個の宝箱と出会うことになるわけだ。

だが、それぞれの宝箱がやすやすと開けられるわけではない。カギがかかっているだけならまだしも、さまざまなトラップがプレイヤーの行く手を阻んでくる。

本編では、そのトラップの種類やそれを利用した宝箱の開け方。その他細かい情報を提供していこう。



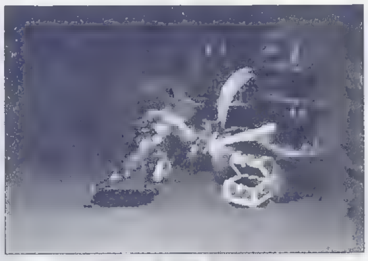
欲しいアイテムは是が非でも開けておきたい。

種類とトラップ

まず一口に宝箱と言っても4種類の宝箱が存在する。木でできている宝箱と鉄でできている宝箱のそれぞれ大小である。

これらは大きさに関係なくプレイヤーは持ち上げることができ、トラップがかかっている宝箱を開けるのに一役かっている。このことについてはあとで詳しく見ていこう。なお、マジックユーザーは宝箱を持ち上げることはできないので注意しよう。

また、木の宝箱はすべてのプレイヤーがたたき壊すことができるので覚えておこう。無駄なカギを使わず、トラップのかかっている宝箱もリスクなしに開けることができるぞ。木箱＝壊すは不変の決まり事である。



木の宝箱は必ず壊してGETしよう。

ここからは、全部で5種類あるトラップについて解説していこう。

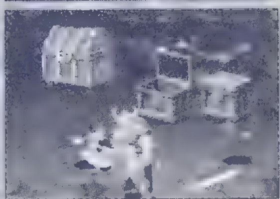
●炎

宝箱を中心として円状に燃え上がるトラップ。炎の発生もそれほど早くなく、範囲も広くないので簡単にやり過ごせるだろう。ちなみに敵もこのトラップで燃える。

ガス



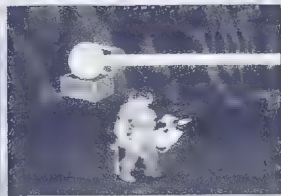
矢



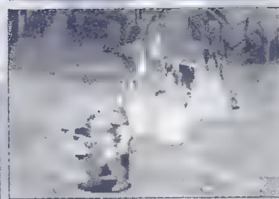
落石



石化



炎



●石化

左右どちらかだがプレイヤーのいる方向へ放たれるビーム。3面ボス・マンスコーピオンが攻撃として使ってくる。

このビームを受けてしまうと足から石化が始まり、そのままだと体力の量にかかわらず死に至る。すぐにレバガチャで回避しよう。ただし、振りほどいてもダメージを受けてしまう。

このビームは横方向にしか放たれないので、石化ビームを確認してから上か下へ移動すれば大丈夫。だが、パーティープレイでは十分に注意しよう。

●落石

あっという間に落ちてくるわけではないのでくらいにくいのだが、落石の範囲は意外と広いので注意しよう。避けるときは必要以上に回避すること。とくに横への範囲が予想以上に広い。

●矢

4方向へ放たれる素早い矢だが、4方向とはすべて斜め方向である。トラップを発動させつつ宝箱を開けようとするとくらう。ただし、バックステップでシーフはかわすことができる。

パーティープレイのときはあらかじめ矢の飛んでこないところに避難しておくことが重要である。開けるときには全員に一声かけてあげるといいだろう。

●ガス

これも持ち上げて発動させるとかわせない。プレイヤーはガスを浴びてしまうと、しばらくのあいだ動けなくなってしまう。

そのとき、必ずスケルトンが2体（パーティープレイでは3体）現れるので覚えておこう。

また、宝箱を下から普通に開けた場合はそのまま下へ移動すればすべてのトラップはくらわない。下方向へスペースがない場合は、とりあえず横へ避けよう。石化であればすぐに上へ逃げれば大丈夫だ。

トラップを発動させて開ける

さきほどから「トラップを発動させて宝箱を開ける」と言っているが、たとえカギがかかっていてもトラップが仕掛けられていた場合はカギを使わずに開けることができる。

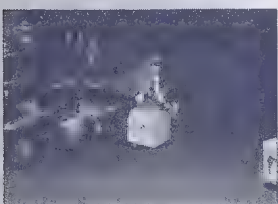
これは非常に重要なテクニックで、冒険の途中では至るところでこのテクニックを使用していく。

やり方は簡単。宝箱を上から持ち上げるだけでOKだ。持ち上げた瞬間にトラップが発動し、宝箱は壊れ中身が拾えるようになる。

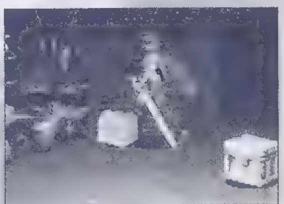
もし、トラップでなかったら持ち上げるだけとなる。重要なアイテムが入っているならカギを使って開けよう。

また、上に隙間がない位置に宝箱がある場合は、その宝箱を持ち上げられないように見えるが、その隙間に潜り込むことができるので実行してほしい。

やり方はジャンプやバックステップを使うといいだろう。あとは持ち上げるだけでいい。ただ、トラップを避けにくくなるので注意すること。



ジャンプで入ることができる。細かいテクだが重要。

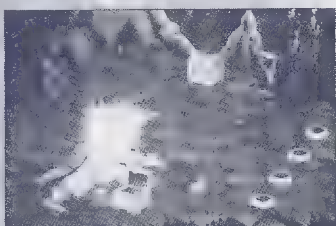


宝箱の上部へは歩って行けないが…、

その他の[illegible]情報

あとは細かい情報をいくつかピックアップしていこう。

まず、ドワーフは開けた宝箱を斬るとお金になるので見逃さないように。鉄の宝箱でもOKだ。



ドワーフは少しお金が余分に獲得できる。

ほかに、すべてのキャラに共通だが、開いていない鉄の宝箱を斬った場合は、連打しても1回目の斬りが連発される。前作では宝箱を斬りつけるとコンビネーションのワンセットが繰り出されたので参考までに載せてみた。

と、まあ宝箱に関してはこんなところでしょう。結局はどのプレイヤーがどの宝箱を開けると何が出やすいとか、何が入っているかというのを覚えるのが非常に重要になってくるぞ。

パーティー行かなアカンねん!

パーティープレイのすすめ実戦編

今回はお薦めキャラ2人でパーティーを組んで実際に冒険に出てみるぞ！

担当：㊐withまさ

パーティープレイの手本を紹介

D&D®の楽しみ方の一つである多人数協力プレイ。プレイヤー同士で計画を立て、強大な敵や未知の謎を打ち破った時の快感たるや、このゲームならではのものであることは間違いない。

さて本誌No.167で多人数プレイをより深く楽しむために必要な知識を紹介した「パーティープレイのすすめ」。

記事の内容はパーティープレイを円滑に進めるための全般的な約束事を解説したもので、一つの指標として役に立つものと思う。

そして今回、さらパーティープレイを親しんでもらうために担当お薦めのパーティーを例に挙げて4面「アエングモア・上空」クリアまでの道のりを詳しく解説していきたいと思う。



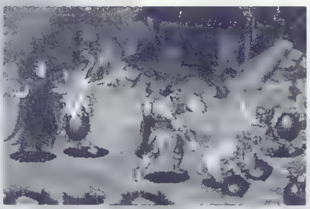
まず目標は打倒テルアリンだ。

キャラクターの選択

まずパーティーの編成についての説明から始めよう。

今回の冒険における最低必要人数は2人。これ以上の人数で旅に出るとしても、ここはまず2人というパーティーで限時点で最も活躍できるキャラクターをチョイスしたい。

ここで担当個人から結論をいうとマジックユーザーとクレリックの組み合わせが2人用パーティーにふさわしいのではないかと思う。あくまで個人的にね。



この2人はバランス的に優れた組み合わせといえる。

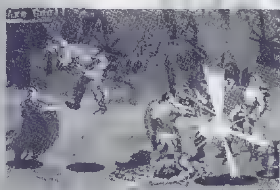
ファイターの肉弾戦での戦闘能力やエルフのバランスの良い攻撃力も捨て難いが、ここは対ボス戦で安定した闘いに持ち込めるマジックユーザーと回復魔法にターニングアンデッドといったパーティー全体に安心感を与える要素を持ちつつ、接近戦をこなすクレリックを薦めたい。3人以上ならもちろんファイターとその他諸々を加えてみるといいと思う。

ではマジックユーザーとクレリックに重点をおいて、それぞれの役割を混じえつつ攻略を始める。さあ、出発だ。

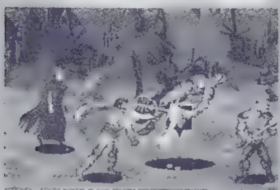
いい旅夢気分

まずこのパーティーの基本的な約束事から。

道中は防御力の低いマジックユーザーの負担を軽くするためにクレリック（3人以上ならファイター）メインで左右に分かれてザコを倒す。例えば敵が4匹いるならば最初に協力して敵をまとめた後、クレリックが1人で攻撃して後方でマジックユーザーが打ち漏らした敵を相手にするといった流れが理想だ。



協力して敵を一方にまとめ、



クレリックがとどめをさすことが基本。

ボス戦は一概にはいえないがマジックユーザーの魔法の数を計算に入れて闘うことが重要。特に、マジックユーザーがレベルアップ（もしくは魔法回復）する前なら惜しみなく使い切ることができるぞ。

また全体を通していえることは体力が少なく危険な状態になったらクレリックが回復魔法を使うこと。当然だね。

では細かい注意点を混じえつつ実際に攻略していこう。2人でもほぼ完璧といえる濃い内容なのでシチュエーションを想い浮かべて自分のプレイと比較してみることを薦める。

●オープニング

まずここはゴブリンが数匹でてくるだけなので、チョンボに注意してさらっといこう。右上の宝箱は金とマジックユーザーならダガー、クレリックならハンマーが出る。名前はもちろん自由だ。

●トリスタン村へ

2面はまず画面下にある金を拾い、ゴブリンがたむろしている所へいく。隠し部屋は後回しにして、ゴブリンを片付ける。画面を進め過ぎるとノール3匹が出てくるので注意。そしてノール3→ゴブリン3×2を倒したら、画面を進めマジックユーザー（以降㋮）が宝箱を開ける。これは回復薬の大小が異なるため。クレリック（以降㋗）だと損をする。カギを取り、イフリートは攻撃魔法に乏しい㋗がもらう。



この宝箱はマジックユーザーが開けるとお得。

そして隠し部屋に入って㋗がターニングアンデッドを唱えてスケルトンを全滅させた後、㋮が右端の宝箱をカギを使って開けてライトニングロッドを取り、㋗にブーツを与える。ほかの宝箱はご自由に。



隠し部屋でカギを使い、ライトニングロッドを手に入れよう。

次はワールベア2→弓矢隊3×2→ゴブリン3（→ノール3）を落ちついて倒し、ボスに向かう。体力に乏しいなら先に薬で回復してもいい。

さてボスのゴブリンウォーマシンに対しては出現位置に㋗が背後へ、㋮がラインずらしで準備してボスを押しているゴブリン4を速攻で倒す。㋗はストライキングやブレスを使ってもいい。そしてゴブリン4を倒したらオイルを投げてボスを足止めし、補充すべく集まったゴブリン4をまた速攻で倒しつつボスにダメージを与える。これの繰り返し。ちなみにゴブリン4とボスは㋗が、ウロチョロしているゴブリン1は㋮が相手することが理想だ。この後クレリックはレベルアップするので回復魔法を使ってもいいぞ。

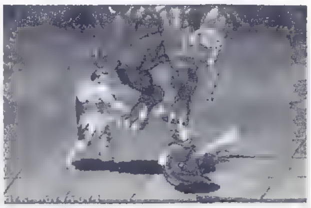
●重戦車ジャガーノート

3面は2つルートがあり、上がカギ、下が金が沢山出る。個人的には壊重視ということで下を薦めるが上についても解説しよう。

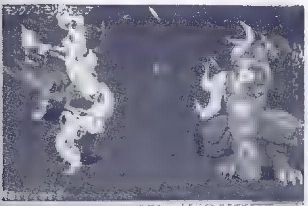


ゴブリンウォーマシンは2人ではさみ込め。

まずゴブリン5→石投げゴブリン3→弓矢隊3が一連の流れとして出る。飛び道具に対しては画面一番下が安地。
次は後ろから石投げ3×2→ノール2→オイルゴブリン3→ノール2→オイル3とくる。
そしてヘルハウンド3＋補充1が待っているのだが、薬㊅とヘイストが落ちているので様子をみて取ろう。
さらにゴブリン3×2、上からヘルハウンド3が降ってきて→ゴブリン6。ここでライトニングの指輪が落ちているので㋗が取る。㋗にとって貴重な攻撃魔法だ。
さてボスのダークウォーリアー。開幕は出現位置にストライキングがけの㋗が用意して打撃を重ねる。しばらく㋗の打撃でダメージを与える。


ダークウォーリアー戦の開幕はストライキングがけのクレリックで。

そしてある程度攻撃を加えるとダークウォーリアーの魔法モードがバリア（?）から火柱に変わるので、ここから㋮がコンジュアエレメンタル×3→アイスストーム×4→ライトニングボルト×4→マジックミサイルでとどめをさす。大抵ライトニングでカタが付くハズだ。


この火柱モードに入ってから魔法を使う。

●激流・ベスビア川を下れ
こちらが3面の本命。金を大量に得ることができるうえ、道中が楽。このベスビア川の進み方については本誌№16・7を参照のこと。ただここでどうしても一度トログロダイトと闘う場面があるが、最初に出現する2匹は協力してまとめてから㋗が倒し、次に一列に並んで出現するトログロ3は㋮がライトニングを当てる。2面でライトニングロッド&イアリングを取っているため、2匹を即死させることができる。残りの一匹は倒した敵が落とすアイテムを確認してから倒そう。
ちなみにこの面から魔法のスクロールが登場するが、レベル1&3は㋮が、レベル2は㋗が取ること。1はマジックミサイル、3はライトニング&ファイヤーボール、3はブレス&ホールドパーソンになる。
さて川を無事下り、陸に上がったとしよう。ここはトラップが仕掛けられている一帯でザコとしてサソリ（小）が登場するが、㋮はサソリを倒しづらいキャラなので㋗にまかせよう。またアイテムを回収するなど、ふとしたことでトラップに引っかかる恐れがあるので弓矢をガードすることができない㋮は㋗の背後に立って身を守ろう。ちなみに連続して宝箱が2つ登場するが、左から2つめは絶対に㋮が開けること。回復の指輪が出るので㋮が取ろう。ほかの2つは自由。
そしてボス前にも一度サソリのトラップがあるが、一番下でゆっくり進んで地鳴りがしたら一度立ち止まってから進み、宝箱の手前でサソリが落ちてくるので㋗が倒す。宝箱も㋗が上から開くか試そう。


この箱をマジックユーザーが開ければ回復の指輪が出る。

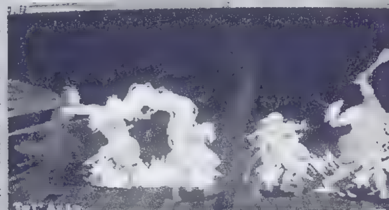
さてボス戦。サソリ㊅が2匹登場する。このボス戦後㋮はレベルアップするため魔法を使い切る覚悟で挑もう。パターンとしてはまずコンジュア×3（火）→アイス×4→ライトニング×4の順番で使う。㋗はアイスストームの1発目でサソリ（緑）が死ぬまで待機して、そして追い打ちに専念する。これでOKだ。
●アエングモアの森・上空
さて今回の目標である4面に到着。まずは船の左側でシャドーエルフ3を相手する。2匹倒すとドラゴンライダーが現れるので船の右端まで走る。ここはライダーの火球の安地となるため、そのスキに右端の宝箱をカギがあるなら開け、ないなら㋗が持ち上げて左へ投げる。そして残ったエルフを倒して左端へ戻る。
そしてまたエルフ3を相手にするわけだが、ここで㋮は先ほど覚えた魔法リバースグラビティにセットし、㋗はハンマーを用意。言い忘れたが、ここの面の前の店で㋮はダガー9本、㋗はハンマー9本に補充しておく。
用意が済んだならエルフの相手をする。2回目は一匹倒すとライダーがくるのでまた右端へ。ここでエルフをすべて倒す。


ハーピー戦の開幕はこの位置で。魔法でダウンさせてハンマーだ。

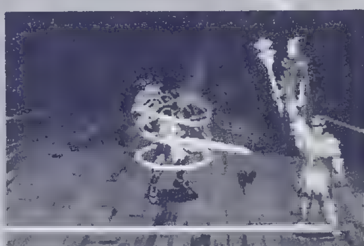
こうしてハーピーの登場となるのだが、まず㋮が右上で待ち、その左下後方で㋗も待つ。そしてハーピーが出現位置へ降下してきたらリバースグラビティでダウンを奪い、㋗がすかさずハンマー9発を使って追い打ちをかける。
その後はストライキングがけの㋗が横から打撃を重ね、打ち漏らした場合は㋮がコンジュア（右を向いて使う）で再びダウンを奪い、また㋗が重ねる。これが基本。
注意べきこととしてはライダーの火球が挙げられるが、これはギリギリまで引き付けてから㋮が魔法を使うことでやり過すことができる。これで強敵ハーピーを確実に倒すことができるぞ。


ファイアーボールには引きつけて魔法を出せばやり過ごせる。

ハーピーを倒した後はシャドーエルフの親玉、テルアリンが現れる。
奴を倒すパターンとしては開幕のスケルトン4をターンアンデッドで成仏させ、すぐにストライキングとブレスを唱え、出現位置に打撃を重ねてダメージを与える。その後㋗がさらに打撃を追加することで奴はスケルトンを2回召喚するが、㋗はストライキングとブレスで打撃に専念し、㋮はライトニングボルトを使って㋗をフォローする。召喚後㋗は確実に打撃をきめることができるので、ターンアンデッドを使ってしまうとチャンスを逃すことになる。


テルアリンには打撃、スケルトンには魔法だ。

そしてテルアリンがヘイストを使ってきた場合は㋗がホールドパーソンを使って動きを止め、打撃技でフィニッシュだ。ちなみに開幕で㋮がA⇨A→ダガー×9→A⇨A×2といった15ヒットコンボを使ってもいいだろう。

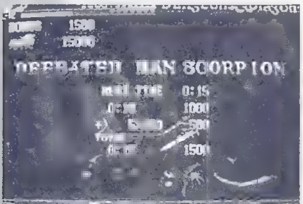

ヘイストにはホールドパーソンで対抗せよ！

以上が4面までのパーティ攻略の一例だが、役割分担のコツがわかってもらえただろうか。他キャラのパーティーでも応用できることは色々とあるハズなのでぜひ試してもらいたい。

このゲーム最大の難関!!

ステージ4　アエングモアの森・上空

全ステージ中でも最難関と思われるステージ４。ここを越えられれば、一気に進めるようになるぞ！



万全で臨みたいハーピー戦。闘いは、ステージ3から始まっているのだ。

ステージ４　アエングモアの森・上空がなぜそこまで難しいのか？

答えは、ハーピー。ハーピーが強すぎるのだ。その強すぎるハーピー戦を終えると、なんの休息もなしにそのままシャドーエルフ・テルアリン戦に突入する。これでは、対ハーピー戦を少ないミスで抜けなければならない。全ステージを通して、おそらく最も難しい面だといえるだろう。

したがって、このステージをクリアするためには、余分なところでダメージなどを受けてはいられない。前のステージを終えてショップで体力回復薬を買い、HPは満タンというくらい、万全の態勢で臨みたいところだ。

ザコエルフは左で倒す

ステージがスタートしてからすぐ、ザコのシャドーエルフが3人、画面中央付近に出現する。このシャドーエルフたちを2人以上倒すと、画面奥にワイバーンに乗ったシャドーエルフの魔術師が現れるのだが、このとき画面の左側で闘っているか、右側で闘っているかが重要になってくる。

奥の魔術師は、ある程度プレイヤーのいる位置をサーチしてくる。左側で闘っていれば左に出現し、そこからファイアーボールを放ってくる。

右側で闘っていれば、左から出現したあと右へ移動し、ステージの中央付近からファイアーボールを放ってくる。

魔術師の放ってくるファイアーボールを安全に避けるためには、このとき、ザコたちを左側で倒さなければいけないのだ。

では、手順をおって説明しよう。

ステージ4が始まったら、なるべく左端に寄ってシャドーエルフたちの出現を待つ。

対空能力に優れているキャラ（ファイター、シーフ、エルフ）は、そのまま右向きで上空から襲いかかってくるザコたちを斬り落としていっても構わないが、安全にいくなら、一度ザコたちを着地（？）させその後にテレポートを誘ってその間に少し右側へ歩き、ザコたちの背後をとる。それから斬り始めるのだ。対空能力がないキャラ（クレリック、ドワーフ、マジックユーザー）は、こうするしかない。



ファイター、エルフ、シーフなら、右を向いて斬っているだけでも構わないが……、



左端にくっついて待って……、



一度テレポートさせる。



テレポートしてる間にちょい右へ動いて、ザコたちを背後から斬る。

ここで、最初の言葉を思い出してほしい。1回目のザコエルフを2人以上倒すと、魔術師が奥に出現するのだ。ザコエルフを2人以上倒したら右へ走る準備をしておき、ワイバーンが見えた時にはすでに画面右へダッシュしているようにしよう。ちなみに、どうせなら3人共まとめて倒してしまうのがいい。右端へ逃げ去ったあと、ファイアーボールの届かない安全な場所で、多少準備をしておけるからだ。

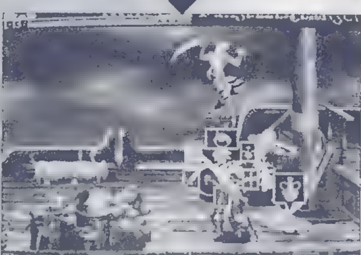
ワイバーンに乗った魔術師をきちんと左に誘導しておいたなら、右端は安全地帯。ファイアーボールをやり過ごしている間に、右下の箱を開けて体力回復を出しておこう。サークル合わせも今のうちにやっておく。



ザコを2人以上倒したら、右へダッシュする。一応ワイバーンが見えてから走る。



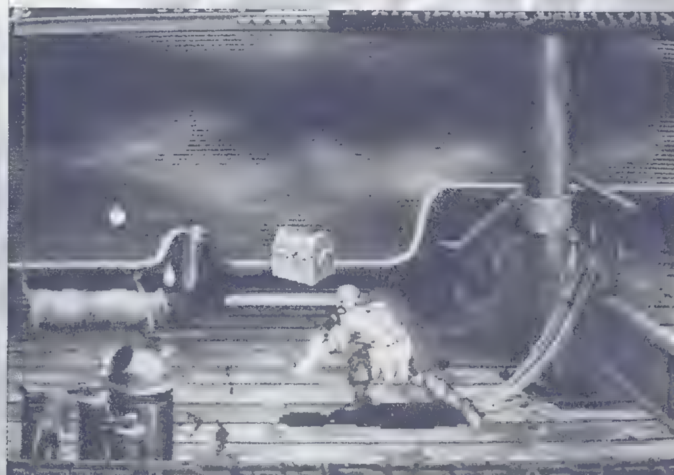
すると魔術師は左側で止まってしまい、放ってくるファイアーボールも右端までは届かない。



ファイアーボールを避けてる間に、サークルを合わせたり、宝箱を開けたりどかしたりする。

中央下にある箱にはポーションが入っている。キャラによって、パワーUPポーションかスピードUPポーションか違うのだが、開ける必要はないだろう。

どちらの箱もカギがかかっているので、手持ちのカギがない場合は右下の箱を持ち上げて、左上へ、邪魔にならないように投げておくといい。



カギがない場合には、重要な行動となる箱どかし、魔術師を避けてる間に。

魔術師が去って再びザコたちが現れたら、また画面左へ走って戻り、開幕と同じように対処する。ザコを1人でも倒してしまうと魔術師が現れるので、なるべく均等にダメージをあたえて、3人まとめて倒すようにしたい。

2度目の魔術師のファイアーボールをしのいで、辺りがもの静かになったら、いよいよハーピー戦の始まりだ。

準備は整っているか？気合を入れていけ!!

最強の敵か!
ファイター

ファイターにとってハーピーはキツイ相手だ。小物をうまく使うのが勝利への近道だぞ!

担当:SHO

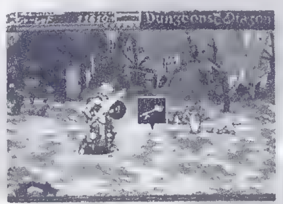
ハーピー戦の心得

このゲーム中最強ともいえるほど倒すのが厳しい相手だ。このハーピーと闘うためにいくつかの準備が必要なので紹介しようと思う。

まず、2面(1面とも言う)でカギの出てくる宝箱を開けたら、カギを使わないようにする。3面の分岐でダークウォーリアーと闘うか、サソリと闘うかによって変わってくるが、ダークウォーリアーを倒してきたときにはカギがたくさん出るので問題はないが、サソリを倒してきたときは、2面のカギ以外カギを手に入れることができないので、使わないように注意する。

このカギの重要性だが、ハーピーと闘うときに、宝箱が2つありこれが開けられないと、回復アイテムがとれないばかりか、宝箱が邪魔になって、闘いづらいのだ。

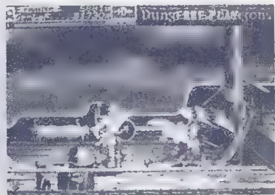
宝箱を開けるときには、右のほうを開けるようにしよう。



ここのカギを使わずに持っていくのだ。

全力を尽くせ!

それではハーピー戦だが、ハーピーが出て来るまでに、シャドーエルフがでてくる。これを、画面左端で闘うようにしてドラゴンがきたら、画面右端にダッシュ。ドラゴンが去ったあとに、また左端にダッシュして左端で闘う。2回目のドラゴンでまた右端に行き、そこでシャドーエルフをすべて倒すとハーピーが出てくるが、このときハーピーが右側にくるようにして闘う準備は整った。



ここにハーピーがくるようにする。

開幕にダガー9発＋攻撃のワンセットを必ずいれる。その後にハンマーを使うが、ハーピーが飛んでいるときに落とすように当ててハーピーが地上に降りたら剣で斬り付ける。

後ろのドラゴンがでてきたら、うまくよけるか、リングを使ってかわしたい。

ハンマーがないときに飛ばれたらジャンプ斬りで落としたあとに追い打ちを入れる。

こんな感じでハーピーは倒せるが、これより確実な方法が見付かりしだい紹介していきたいと思う。開幕のダガーと、ハンマーは確実にあてよう。

当然ショップではダガーとハンマーは9個ずつ買っておく。



ダガーで一気にイケ!



飛んだらジャンプ斬り。

VSハーピー攻略

連打できないツラさ
ドワーフ

百裂になっていい時と悪い時がある。ハーピー戦は対空重視でいこう。

担当:MVP

ドワーフはボタン連打で百裂が出てしまう。ということはハーピーに追い打ちをかけるのはいいけどその後を飛ばせないでハメ殺すのは難しい。

次の問題はシャドーエルフ。他のキャラだと通常の剣攻撃でシャドーエルフの上空からの攻撃を落とせるが、ドワーフは普通に斬っているとたいていくらってしまう。

ということで、ハーピーの近くでハメ続けるのはほぼ無理なのである。

まずは開幕

ハーピーの影が見えたら、横軸を合わせて1キャラ分ぐらい離して待とう。

そしてハーピーが着地をしたらすぐに対空アタックを出す。開幕はこれでOKだ。

通常戦闘

どんなにうまくやろうとしても相手は空に飛んでいるので難しい。

こういうときはどうやって転ばすのかというと、**相手に向かってジャンプ斬り(レバー斜め上)をして、すぐに対空アタックを出す。**このようにすると相手にヒットする確率が非常に高いのだ。相手が画面内に見えていて、かつ近い時はそのまま対空アタックだけ出そう。この動作を相手が転ぶまでくり返す。



相手がいるほうにジャンプ!



すぐさま対空アタックを出せ。

起き上がり

さて転ばしたら、まずは追い打ちに行く。そしてそのまま連打しよう。

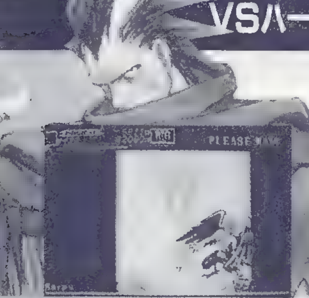
うまくいくと百裂がハーピーの起き上がりに当たるのだ。うまくいけば「ザクザクじゃ」。ハーピーが起き上がっていない時は、その場で垂直ジャンプ斬りをやる。これもうまくタイミングが合うとハーピーが飛ぶことを防げるぞ。

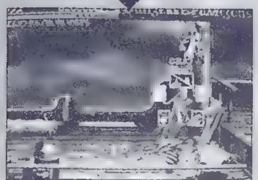
このように相手の位置と動作を見て対処していけば、それほどダメージはくらわないはずだ。ではがんばってくれ。



VSハーピー攻略

VSハーピー攻略


まずはR・グラビティでダウンを奪おう。


上に行きつつサークルを開いてC・エレメンタルに合わせて‥、


Aボタン連打。2回殴ったらキャンセルしてすぐに水のC・E。


このF・ボールだけに注意。タイミングよく魔法を使って回避。

もーパターンパターン
マジックユーザー

魔法を順序よく使ってきちんと追い打ちをかければはいクリア。

担当：C・LAN

まずはカーソル合わせ

M・ユーザーの対ハーピー戦は完全にパターンにハマる。それは他キャラでも同じなのだが、M・ユーザーは安定度が全然違う。右隅でほとんど動かずに倒すことができるぞ。

他キャラでやる場合、ここで出るポーション+ランダムCSWのために鍵を残しておくという方策が有効だが、M・ユーザーではその必要はない。くらう要素がほぼないからだ。

2面で確実にロッド・オブ・ライトニングを取っておきたい。むしろその意味で2面で鍵が出るかが大きな運の分かれ目といえる。

さて、まずはドラゴンに乗ったシャドウエルフを左に誘導するのだが、右に大きく逃げるときにサークルを合わせよう。アイテムはイフリートボトルかあればCSW、魔法はM・ミサイルとR・グラビティ。そしてR・グラビティをスタンバっておき、右上隅でハーピーの出現を待つ。ハーピーが現れたら、一瞬待ってR・グラビティを使う。早すぎると当たらないので注意。

ハーピーがダウンしたら素早くサークルを開いて上に回り、C・エレメンタルに合わせてAボタンでサークルを閉じつつ追い打ちをかける。2回攻撃したらすぐにC・エレメンタルで再び倒し、2回追い打ち…とこの手順でアイスストームまですべて使い切ればちょうど倒せるはずだ。

重要なのは、追い打ちは必ず2回におさえる点。4~5回殴れることもあるが、3回目に上昇して逃げられてしまったり、くらってしまうことが多い。逃げられたら、右上で再びハーピーが右下に来るのを待つか、左に跳んでもいいから魔法を使って強引にパターンに持ち込もう。

途中で何回か現れるドラゴンライダーは、魔法を使うタイミングを調節してやり過ごそう。F・ボールをギリギリまで引きつけるか、撃った瞬間ぐらいに魔法を使えば大丈夫(後者は要B連打)。中途半端に引きつけると、魔法が終わったところにF・ボールが重なってしまうぞ。

パターンが崩れるなどして、アイスストームを4回使っても倒せなかったときは、最後の手段でM・ミサイルを使って倒そう。P・イメージはこの後のテルアリン戦にぜひともとっておきたいので、これを使うのならばまだイフリートボトルのほうがいいだろう。

ここからが本番だ 戦いはまだ始まったばかり

このハーピー戦を境に、M・ユーザーは魔法を計画的に使う必要が出てくる。そのためには、どこでレベルアップするかはもちろん、どのボスにどの魔法が効くか、どこでスクロールアイテムが出るかなどを綿密に覚えていく必要があるぞ。ザコ戦での魔法乱発はご法度だ。

安定性抜群
エルフ

ダガーをキチンと使っていけばかなり安定するぞ！

担当：石井ぜんじ

消えダガー、消えハンマーとアイスストームが決め手

エルフは、インビジビリティなどの魔法とダガーが使えるので、他のキャラとちょっと違った方法で、安定してハーピーを倒すことができるぞ。

ハーピーが出てくるまでは、他キャラと基本的に同じ。エルフのショートソードはリーチが短いので、シャドーエルフはあなどれない。ワイバーンに乗ったシャドーエルフは、マジックミサイルで落とすことができる。使うなら、火の玉を少しひきつけて使い、無敵時間中に着弾させるようにしよう。

さて、肝心のハーピー攻略だが、登場時は画面の右側で降りてくるのを待つ。ここでダガー9発+1セットを決めるか、ダガーを投げずに1セット斬る。

ダガーを投げない場合は、カーソルはあらかじめインビジビリティに合わせておく。ハーピーが倒れたら、下に回りこんで、上に押しつけて斬りまくろう。この位置なら、ハーピーの起き上がり攻撃をくらわない。

ハーピーが起き上がりに逃げようとして、剣に当たってくれればラッキー。逃げられた場合は、迷わずインビジリティを使う。

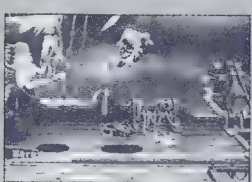
このとき、ハーピーが地上にいればダガー、空中にいるならハンマーを投げる。インビジビリティのときは、ハーピーはどこにいるかわからず止まっているので安心していい。ただ、シャドウエルフは、ワープして攻撃してくることがある。シャドウエルフの動きが止まっておさまるまで油断しないようにしよう。

細かいことだが、インビジビリティはカーソルをひらいて閉じるときに、剣を振ると効力が切れてしまうので注意。ダッシュで敵にぶつかっても切れるので、これは覚えておこう。

倒したら、また下で斬りまくり連続して当たってくれるのを期待する。インビジビリティは4発使えるが、2~3発にしておきたいところ。ハーピーの体力が少なくなってきたら、アイスストームを使ってもOK。

その他に、ハーピーの突攻をガードしてガード攻撃を出すパターンもある。つかみのほうでなく、体当たりならガードできる。ガードアタックは一見ハーピーが後ろに行ってしまい、当たらなさそうだが、戻りぎわに空中で当たって落ちてくれることが多い。

つかみは、ハーピーが垂直に高く跳び上がったときに来る。直前のこのモーションで見切り、アイスストームを使うか、上下に動いてかわそう。


ガードアタックをすると、こんな感じで当たってくれる。


地上にいたらダガー。これにアイスストームを加えて倒そう。


インビジビリティで消えているときは、ハーピーは動かない。


空中にいたらハンマー。



VSハーピー攻略

日進月歩の攻略パターン！
気合い充分！完全奥義！！

きちんとやれば死にはしない
クレリック

2通りの方法を選べるクレリック。
君はどちらで挑む？
担当：KAL

クレリックの対ハーピー戦は、開幕にハンマーを全部投げつける方法と、ストライキング・ブレスを急いでかけて殴りにいく方法の2パターンある。どちらも一長一短なので、実際にやってみて確かめてほしい。

ハンマー法

はじめからサークルをハンマーに合わせておく。
画面右のほうでハーピーが出てくるのを待ち、ハーピーのグラフィックが見えたら、少し左へ戻ってハンマーを投げまくる。上下の軸がずれないよう注意し、船の中央付近の段に足元を合わせておこう。
投げた数だけは数えておき、9回投げたら殴りにいく。すぐ倒れてしまう恐れがあるので、1打目→強攻撃→ダッシュ必殺技（ゲーメストおすすめ連続技）を入れるのがいいだろう。


この辺で待ち、ハーピーが見えたら……（上下の位置関係をきちんと合わせておくこと！）。


左へ少し戻って、ハンマーを投げまくる。


回数だけは数えておき、9発投げたら殴りにいく。

直接殴る法

ザコたちを始末したら、ストライキング・ブレスを重ねがけして、ハーピーの出現点横で待つ。ハーピーのグラフィックが見えたら、ちょっとだけ左へずれるとつぶされなくていいだろう。
出現したら、1セット（4発）→ダッシュ必殺技を入れ、あとは他のキャラでやっているのと同じように倒れているハーピーの斜め下（無理な場合は斜め上）にいって攻撃しまくる。

注意点

どちらかの方法をとっても、すぐにザコに邪魔され、魔術師のファイアーボールに悩まされる。下に金品があったり、魔術師が出てきた場合は、いったん右上の角へ避難して体勢をたて直すのがいい。
サークルが魔法に合っているのなら、魔術師の火の玉がきたときに即攻で使えば緊急回避になる。
ハンマーが残っているのならすべて投げ、ダッシュジャンプ攻撃→ダッシュ必殺技で左右に往復していればOKだ。


右上の角でストライキング・ブレスをかけたら、ダッシュジャンプ攻撃だ！

いつまでも下を歩いていない―ストライキング・ブレス、ダッシュジャンプ攻撃、ダッシュ必殺技がキーワードだ。



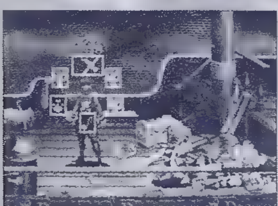
VSハーピー攻略

アイテムをうまく利用しよう
シーフ

ダガーとハンマーを使い、最後は
肉弾戦で勝負。
担当：がっちん

ダガーとハンマーを駆使して

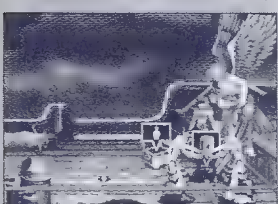
まず開幕は、ダガーを全弾ハーピーに撃ち込もう。あわてる必要はまったくなく、横軸を合わせることに専念すること。
ダガーは1、2、3…と数えながら行い、9発投げ尽くしたら斬り攻撃に移る。そのまま1回斬ったらダッシュ必殺技でハーピーをダウンさせよう。
ここで、アイテムをすかさずハンマーに変更。ハーピーがまだダウンしていたらハンマーを投げる。このとき9発すべて投げても良いが、確実にヒットさせるために、ハンマー→追い打ち→ハンマー…という方法を推奨したい。
また、ハンマーを全弾ヒットさせたいのならインビジビリティングをここで使用したほうがいいだろう。
さて、ハンマー→追い打ち法だが、ハンマーは3発、追い打ちは1発で行う。
なお、この場合の追い打ちは遠距離で行うこと。ハーピーとの距離が近いとハンマーを投げるときにダメージを受けるときがあるからだ。
このパターンが崩れてしまったときは、横軸をハーピーに合わせてハンマーで撃墜する。このときハンマーは1発ずつで良い。ハーピーが気絶したら追い打ちしよう。


ダガーとダッシュ必殺技でハーピーをダウンさせハンマーへ。


パターンが崩れてしまったら、ハンマーで撃墜しよう。

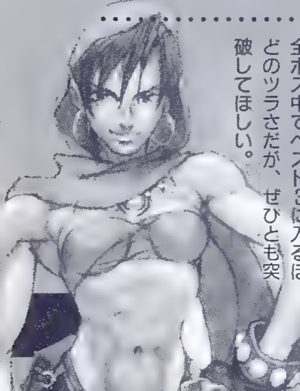
あとは肉弾戦となる

ダガーもハンマーも撃ち尽くしたら最後は肉弾戦にならざるを得ない。
ただ、真ん中の宝箱にはヘイストが入っているので、シャドウエルフが残っているうちに写真の位置あたりに置いておこう。
さて、ハーピーは画面の右下に追い込みたい。やり方はシーフが右上でやり過ごせば、勝手にハマってくれる。
そしたら右にジャンプして攻撃、ハーピーをダウンさせよう。そのあとは左を向いて攻撃してダメージを与える。このときヘイストをとってから行うことを忘れずに。
また、シーフの体力が少ないときは再び右上に戻り、地道にジャンプ攻撃でダメージを与えていこう。


この状態をつくり出しジャンプ攻撃。ヘイストもあるぞ。


追い打ちはこの距離でおこなうと良いぞ。

なお、画面中央でハーピーを追い打ちするときも遠距離から行うこと。これは追い打ち中にハーピーが跳び立とうとした場合、遠距離であればシーフはダメージを受けずに通常攻撃で叩き落とせるときがあるからだ。
以上がハーピー攻略。ハーピー攻撃中もシャドウエルフの動きには十分注意しよう。全ボス中でベスト3に入るほどのツラさだが、ぜひとも突破してほしい。



VSハーピー攻略

体力引き継ぎ、息づまるボス戦
VS テルアリン

相手の性質を良く見て対応すること。これがキャラクターアクションの基本だ。

担当：石井ぜんじ&内神田パーティー

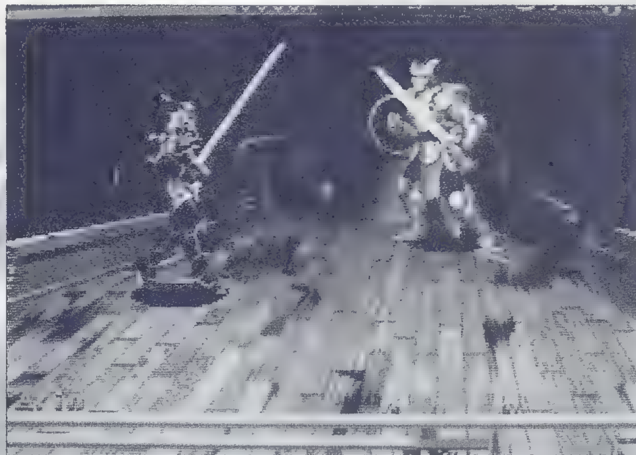
基本の斬りつけ方に関する注意

テルアリンに対して、普通に剣で斬っていくには多少のコツがいる。一番安全なのは、テルアリンが隙を見せたときに斬りつけていくことだ。

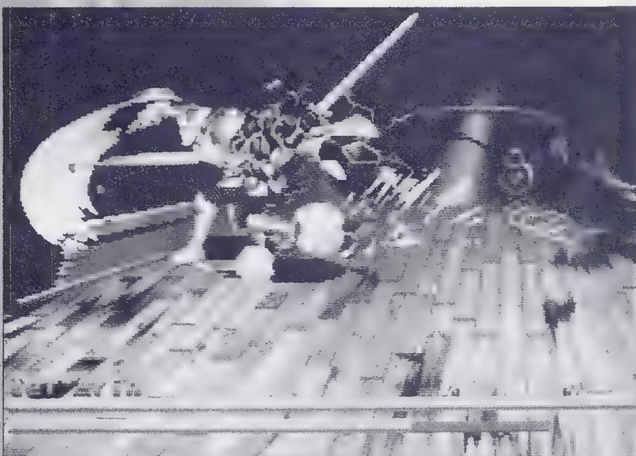
隙のないときは、軸をずらして斬ることになる。このとき重要なのは、横座標が近いところから重なるように上に上がってはいけない点だ。

こうすると、上下に厚みのある攻撃判定を持つ、ダッシュ斬りを高確率で出され、くらってしまう。そこで、テルアリンと横にできるだけ離れて軸をずらしつつ近づく。剣の先で斬るようにしたい。

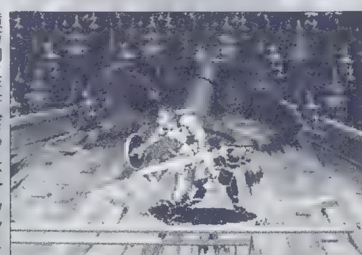
その他に、ダッシュ斬りを軸ずらしで出したり、軸をずらして強攻撃を置いておくという方法がある。だが、これらの戦法はあくまでテルアリンの隙がないときの斬りつけ方。テルアリンには斬りつけられる隙がいくつもあるので、そこをできるだけ突いていくのが楽な攻略法と言えるだろう。



必ず、このくらい左右に離れた状況から軸ずらしで近づく。



一番減るコンビネーションで攻撃しよう。

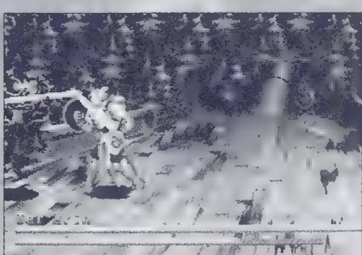


横方向に近すぎると、ダッシュ斬りをくらうぞ。

ここを逃がすな斬りつける隙

まず最初の隙は、スタート直後。画面上に現れたら、背後から(正面からでもいいが)確実に1セット斬りつけよう。

次に、ジャンプしたあと、着地に剣を重ねておいてもくらってくれる。テルアリンがジャンプしたら、テルアリンの影を見よう、その影のあるところに着地するので、着地位置で剣を振りまくっておく。

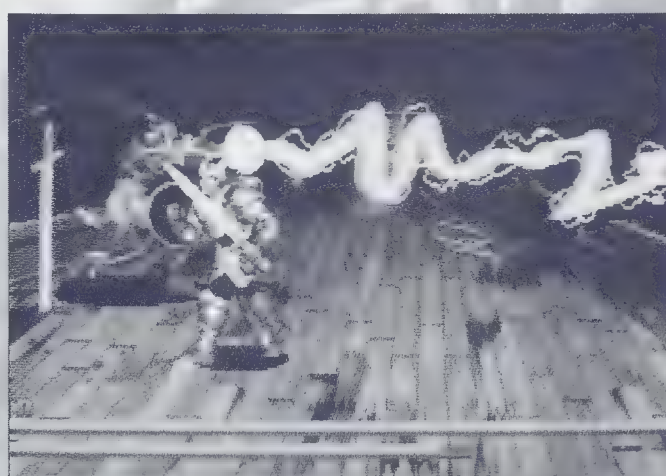


ジャンプしたら、着地を待ち構えて斬るのじゃ。

また、魔法を使うときにも隙ができる。ライトニングボルト、ファイヤーボールを軸ずらしでかわしたあと、すぐ近づけばまだ硬直している。ここに斬りつけることが可能。

アニメイトデッド（スケルトンを召喚する）の魔法のときも同様に斬りつけられる。むしろ、このときがチャンスだと言える。逆に、ヘイストの魔法をかけられるとピンチ。防ぎ切るのは難しいので、一気に倒すためイーフリートボトルや、魔法を使いたいところ。魔法がなかったら、ダッシュ斬りで逃げまくるくらいしかない。

だが、やり方によっては、ヘイストを出させない方法がある。



魔法をテルアリンの近くでかわせれば、隙に攻撃できる。

ヘイスト戦略的倒し方

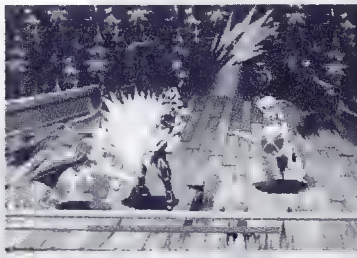
アニメイトデッド、ヘイストの魔法は、どちらもテルアリンの体力が一定値になると使ってくるようになる。ところが、ヘイストを使う体力値ギリギリから、できるだけ一度に多くの体力値を減らすことができれば、ヘイストを使わせずにテルアリンを追い払うことができるのだ。

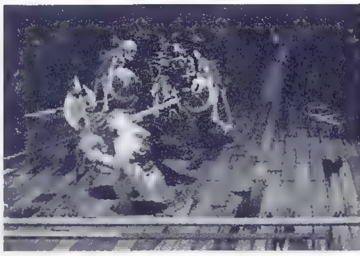
このパターンにはめるには、ちょっとした工夫が必要だ。順を追って説明していこう。

まず最初にテルアリンを攻撃し、下の短いゲージを半分ぐらいまで減らす。すると、テルアリンは、アニメイトデッドの魔法を使ってくる。そうしたら、その隙に斬りつける。

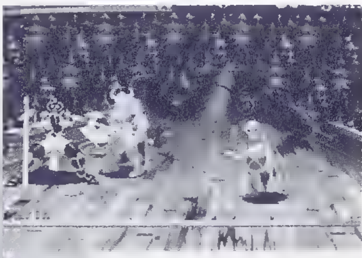
下のゲージがなくなりそうになったら、テルアリンを攻撃する前にスケルトンをすべて倒しておく。そして斬りつけて倒すと、ヘイストになるくらいにゲージが減って一本だけになる。

だが、ここでスケルトンがいないと、2回目のアニメイトデッドを出してくる。ヘイストより、2回めのアニメイトデッドが優先されるのだ。





このくらいゲージが減ると一回めのアニメイトデッド。隙に攻撃せよ。



スケルトン3匹を先に始末しておく。

すると、ヘイストよりアニメイトデッドが優先される。

このアニメイトデッドの隙に、斬りつけて一気に減らせば、ヘイストがかからないうちに退散させることができるのである。

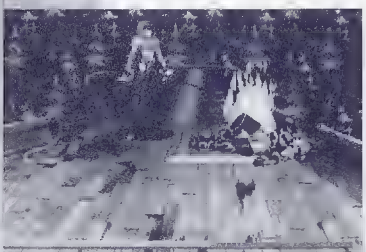
キャラによって違いはあるが、すべてこの方法がベースになっている。このように、相手キャラの性質を見抜いて、その隙を突いていくのがキャラクターアクションゲームの面白さと言えると個人的に思う。

キャラ別テルアリン攻略法

①ファイター
軸ずらしで近づいて（または近づいてくるのを待って）斬るのが基本。3回連続斬りキャンセルダッシュ必殺技→追いうちが減らせるので、主にこのパターンで斬っていく。

②ドワーフ
最初のうちは、一気にダメージを与えすぎないよう2回ずつ（2HIT×2）斬っていく。スケルトンを始末し、2回めのアニメイトデッドを出した隙に一気に減らす。ダッシュ必殺技→対空必殺技と当てるのが、大ダメージを与えられるぞ。

③シーフ
ほぼファイターと同じ。だが、念のため2回めのアニメイトデッドの隙に斬りつけたあとに、オイルを投げてみよう。



タイミングよくオイルを置いていけば、オイルの数だけはまる。

オイルは、倒れたテルアリンに投げつけると、ボッとはずむように燃え上がる。地上にはずんだあと、タイミング良くオイルを置いていけば何度でもはまってくれるぞ。このパターンはシーフに限らず、他のキャラでも有効だ。

④マジックユーザー
ずらして斬り→毒針→斬り→毒針の4段攻撃を1セットにして戦っていく。1回めのアニメイトデッドの隙に、4段直後にライトニングボルトの魔法を使ってスケルトンに大ダメージを与えておくと楽。
2回めのアニメイトデッドの隙には、ヘイストがかけられてしまうことも想定して、プロジェクトイメージを使っていくのが確実。

⑤エルフ
1回めのアニメイトデッドのあと、ライトニングボルトの魔法が斬りつけに行って、スケルトンを一掃していく。ヘイストがかかりそうになったときに、全体魔法にカーソルを合わせておくようにしよう。
ヘイストがかかる前はインビジビリティが有効。ヘイスト後は、動きは止められるが、斬りつけた瞬間に動いて反撃してくるので気をつけよう。

⑤クレリック
軸をずらして、強斬り→ダッシュ必殺技→強斬り→ダッシュ必殺技の1セットか、軸ずらしダッシュ必殺技で攻めこむ。アニメイトデッドを使われたら、ターニングアンデッドを様子を見て使う。
その後は、ストライキング・ブレスをかけて一気に倒そう。万一ヘイストをかけられたら、ダッシュ必殺技の連発が有効だ。

集え！全国の探偵者たち

第1回 内神田D&D®探偵局

栄えある第1回は、こんなところにお金が！とネーム入れの謎に迫る！てな感じだ。

担当：石井ぜんじ&全国の探偵者たち

たくさんのお手紙ありがとう。とりあえず今回から、D&D®探偵局が始まるぞ。

さあ、どんどん謎を解明していこうと言いたいところだが、そこは本誌の攻略の進み具合もある。ドラゴンについての投書も結構あったんだけれど、とりあえず今回は前半ステージについて細かいところから紹介していこう。

先のステージの謎について送ってくれた人は、即ボツにするわけではない。送ってくれた早さと、正確さを考えて次号以降に掲載されるかもしれないので期待していてくれ。それではさっそく行ってみよう。

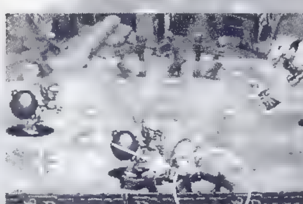
●発見その① STAGE2（トリンタン村）の本の柵に隠れたお金
発見者…東京都足立区 小宮利広君

「それから1面のトリンタン村のはじめのゴブリンがいるあたりの、木の柵に隠れて小さい金袋がある。あるものはとっとくほうがいいっすよね」

投書が来なかったら載せるつもりだったんだけど、比較的スタート直後というところで盲点になっていたと思う。

このお金、なんとシーフでは拾うことができない！盗賊に盗めない金袋とは…。

次いで、操作系の基本で、紹介が遅れていたネタを少々。



こんなところにお金が！シーフにとれないのはなぜ。

●操作法について① ロングスライディング
発見者…前出の小宮君

●操作法について② ロングジャンプ
発見者…大阪市天王寺区 "翔 水無月"君

ロングスライディングは、スライディング後ボタン押しっ放しで、ロングジャンプはレバー上＋ジャンプで高いジャンプができる。結構みんな知ってたと思う基本操作なんだけれど、まだゲーメストには載ってなかった。使いみちはあるぞ。

ロングジャンプは、ワイバーンに乗ったシャドーエルフの火球をかわすときに、ロングスライディングを某ボスのパックンチョから逃げるときに有効だ。

●発見その② 名前の法則

今号の目玉？である。ネーム入れをすると、TYPEがA～Jまで変わり、初期装備（画面下に表示される）がオマケでついてくる。タイプによって、もらえる装備が違ってくる。

どんな名前を入力すると、どのタイプになるのか。くわしくは、スペースが足りないのでじらすようだが次号でくわしく説明しよう。この時点で、長野県の"FADDY-RE-"君は、完全な正解を送ってきてくれた。他に、兵庫県のYUT君も送ってきてくれたけど、ツメを誤っている。残念！

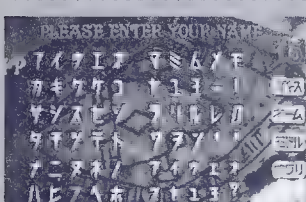
今回は、大阪府の"たらこ"さんが送ってきてくれた、1文字入力だけ紹介しておこう。

「1文字だけ入力することで、キャラクタータイプ（初期装備）を選択できます。

ア→A、イ→B、ウ→C、エ→D、オ→E、マ→F、ミ→G、ム→H、メ→I、モ→J

というように、左から順にアルファベットが割り振られています。文字の上下は関係なく、基本的なタイプはA～Jの10種類です」

ちなみに、タイプAのメダルは、店で好きなもの一品と交換できる。Cのかぶりものは、防御力UPしているらしいぞ。キャラによって、もらえるものが違う場合がある。くわしくは、次号を待て！



この文字列に、謎が隠されている。ピカパチはCタイプ。

D&D ハイスコアトライアル大募集!

ハイスコアトライアル大募集!

D&Dのハイスコア集計をD&D攻略スペースで行うぞ。スペースの都合もあるが、できれば順位2位以下の人もできるだけ掲載していくつもりだ。

このゲームは、ボスを早く倒せば倒すほど点も高くなるゲーム。ザコ敵も早く倒せば倒すほど出現するポイントがいくつかある。プレイ時間は長いけど、高い点数を狙うのが面白いゲームになっている。

だが、ゲームのバージョンによって、1コインプレイのとき、下1ケタに端数が出る（0以外になる）ものと、そうでないものがある。バージョンによる違いと、1コインでプレイしたかどうかの判断が難しい。このため、「めざせハイスコア」のコーナーでは集計を今のところ行っていない。

それを、ここではあえて行おうというのだ。だから、以下のことは特に守ってほしい。

まず、1コインプレイで、端数の出るバージョンか出ないバージョンかを明記してほしい。また、できれば、ベスビア川のルートで、川下りの最中に音楽があるかどうかもわかればなおいい。

そして、得点効率、稼ぎのポイントなど、できるだけ詳しく書いてリポートしてほしい。スコア確認の難しさから、この部分があまり書かれていないと、掲載できない場合も出てくる。ただ、掲載されなかったからといって、ウソであると考えているわけではないのでよろしく。

とりあえず部門は、キャラ1人用6キャラ、そのほかに2人用、4人用のスコアを集計する。応募の決まりを見てくれ。問題がなければ、何回か継続して行うつもりだ。究極の点数を目指そう！もちろん、1コインプレイだぞ。



パーティープレイでも集計するぞ！

応募の決まり

6キャラの1人プレイ（1P、2Pの区別はつけない）と、2人、4人のパーティーを集計します。

パーティープレイは、キャラクターの組み合わせは自由。各プレイヤーの合計点数で集計します。使用キャラの名前と、どのキャラが何点だったかまで詳しく書いてください（4人用では、5つの点数の表記が必要です）。

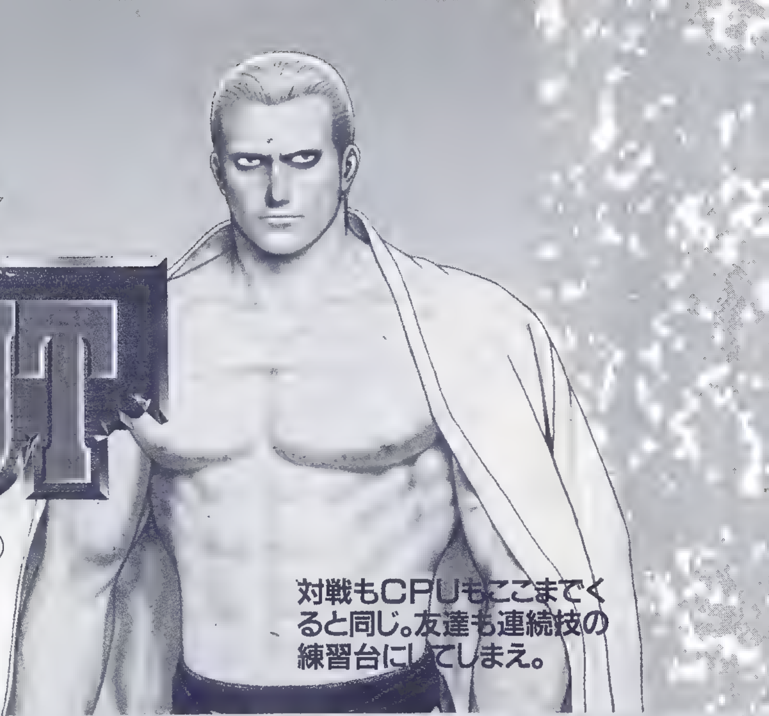
そのほかに、1の位が1コインプレイで0以外になるバージョンかどうか、これを明記してください。どのバージョンがどの程度出回っているか把握しかねているので、詳しい集計方法はハイスコア集計発表と同時に発表します。

応募は、「キミこそゲーメスト」のハガキをそのまま使うか（表書きに必ず「D&Dハイスコア」と明記してください）、コピーして送ってください。別紙でも、必要事項が書かれていればOKです。

第1回締め切りは、4月15日（消印有効）、発表は5月30日発売号で行う予定です。第2回は、その半月後（4月30日締め切り、6月15日発売号発表）の予定です。

A級連続技も極めろ。

REAL BOUT 餓狼伝説®



対戦もCPUもここまでくると同じ。友達も連続技の練習台にしてしまえ。

こんな特集を組むのもたまにはイイかな!?
即死連続技集

知ってしまうと人間誰しも一度はやってみたい衝動にかられる。でも…。

担当：借金

入ったら終了

ここに紹介する即死連続技の数々は、知識として頭に入れておいて損のないものであることは間違いない。が、実戦で使うことを薦めているわけではない。ここに紹介した技を使用するかどうかは君たちの判断にまかせるとしよう。

それではさっそく技紹介。

まずは前号でも紹介されて知ってる人も多いかと思われるフランコの即死連続技。

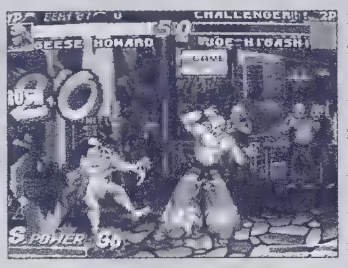
ただし実戦投入するには注意点が2点あるので説明すると、

●小さいキャラがしゃがんだ状態でコンビネーションをくらっている場合⇧Cが当たらない。だから小さいキャラを相手にしているときは相手のくらいモーションをよく見ることが必要だ。次の注意点は、

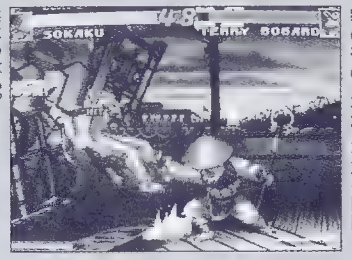
●⇧Cヒット後奥ラインですぐ立ち上がるキャラとふっ飛んでから起き上がるキャラがいる。相手がふっ飛ぶキャラなら落ち着いてDを出せるが、すぐ立ち上がるキャラの場合Dを急いで出して、しかも向きを判断してメテオタックルを入力しなければならない場合があるので注意してほしい。

続いてはギース。

ギースの即死連続技はかなり盲点だったかもしれない。でも少し考えれば発見できる範囲内に入ってるので知ってた人もいたんじゃないかな。難度は超高く、わかっていても失敗することが多い。烈風拳の後のAがつながる時間は2～3フレーム用意されているのだが、硬直が解ける前に先行入力でAが記憶されてしまうと6HIT表示は出る(つながっている)のだがCは出てくれない。完全にタイミングかモーションをつかんで目押しでAを押さなければ連続してつながってくれないので連打ではダメ。それでいて少



烈風拳からAに連続ヒット。



さようなら。



端なら、左で紹介している連続技で落とせる。

現在確認されている即死連続技（気絶含む）

フランコ
メテオタックル→メテオバックブロー→遠B→B→⇧C→D→メテオタックル→……

ギース
A→C(×2)→C→烈風拳→A→…(20HIT)

双角
まきびし(2HIT)→まきびし→まきびし→…(11HIT)

テリー
ジャンプC→パワーウェイブ→しゃがみA(×2)→しゃがみC→トリプルゲイザー(8HIT)

アンディ
ジャンプC→幻影不知火→D→飛翔拳→しゃがみA(×2)→B→⇙C→斬影裂破→闇浴びせ蹴り(14HIT)

しても遅いと当然つながらないぞ。

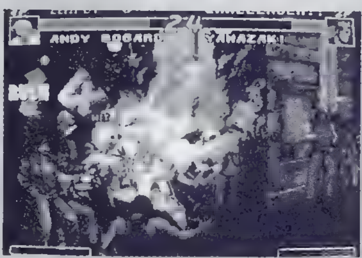
注意点がもう一つ。画面端限定だがテリーステージ以外の場合、左の壁のみの使用となる（右の壁はキャンセル烈風拳が当たらないため）。

ギースは他にも左端のみで小ジャンプC↓烈風拳↓A↓C（×2）↓C↓烈風拳↓A↓B↓⇨C↓レイジングストーム（10＋1HIT）などアレンジがいくらでもきくので試してほしい。

そして双角の〝まきびしラッシュ〟だ。

本来まきびしというものは後ろからくる相手に置いておくといった使い方をするものだと思うが、双角先生は攻めでなんと前に打ってしまう。しかも硬直がほとんどないので立ちCなどにつなぐことができた。そこで画面端限定でまきびしを打ちつづけるまきびしラッシュが生まれたのだ。

まきびしラッシュの難度は超高め。タイミングをせっかく覚えてもミスってしまう難しさがある。「目押しすりゃ簡単じゃねーか」とか思ってるあなた、甘いよ。なぜ難度が高いかというと相手のくらいモーション中を打ちつづけてる双角の手や行動がおもしろすぎて笑ってしまうからである。



壁にダメージがあるときは上げ面がいいよ。

このまきびしラッシュは本当におもしろいので一度見てもらいたい。

テリーの即死連続技は相手が完全に端にいるときならトリプルゲイザーでリングアウトしてしまうが、少しでも前にいると助かってしまう。そこでトリプルゲイザーの後にすぐ下溜めを開始し、硬直がとけると同時にバックスピンキック（⇨B）を出し空キャンセルライジングタックルを出すと4HITしてリングアウトする（サウンドビーチの左端のみ）。

アンディの即死連続技（アンディ乱舞）は自分が死ぬか相手が死ぬかの2択しかない。

条件は左端のみで、キャラはテリー、フランコ、山崎、キム、ダックの5人。

壁に少しでもダメージがあった場合、残影烈破でアンディがどぼん。壁にダメージがない場合は闇浴びせ蹴りで相手を葬ることができる。潜在が溜まってないときは下Aの代わりに上げ面↓超烈破弾 or 残影拳で安定しておこう。

キムと遊ぼう

ダメージ＋魅せ重視
キム最強連続技 番外編

今回は街のゲーセンではあまり見られなかった技特集だ。

編集後記でちょこっと告知しただけなのにたくさんの手紙が送られてきて少しビックリしつつ、「これは使える!!」というのが中に混じっていてかなり感動した。キム最強化委員会を始め手紙を送ってくれた、たくさんの方々どうもありがとう。



ビリーが相手のときは、C↓Cとつなげずに、



鳳凰脚でイイ気分。

さっそく技紹介、まだあったこんな連続技（キャラ限定編）。

●ネリチャギ（2段め）↓A↓B（×2）↓C（×2）↓下↓飛燕斬（端のみ）

端でなくても潜在能力が溜まっているときなら、

●ネリチャギ（2段め）↓C↓鳳凰脚が入る。Cを入れずにネリチャギから即入力でもつながるぞ。

次にビリー限定の連続技。

●下A（×α）↓B（×2）↓C↓鳳凰脚

ビリーは空中で普通のやられ判定が存在するので入る（竜巻状に吹っ飛ぶ技はダメ）。同じ要領で今まで技の出が遅くてつながらなかった空中判定の技もつなぐことができるぞ（レオタード忍蜂など）。

舞のレオタード忍蜂もおもしろいが、キムのは特に見ても気持ちがいいしダメージも申し分ないので実戦投入しよう。



ほかにもまきびしやパワーダンクなどが入る。

続いてギースとボブに有効な連続技、画面端でのみ決めることができると思われてたコンビネーション中のC（×2）↓飛燕斬が、下Aの数を減らすことによって通常フィールドで決められるというもの。

ギースは空中でふっ飛ぶ時、前よりも上方向に飛んでくれるので飛燕斬がつながる。

●下A（×2）↓B（×2）↓C（×2）↓飛燕斬

下Aは密着時なら2発、少し離れているときは1発と数を調整しよう。

先に書いたビリーと共に即実戦で使え、しかもダメージが申し分ないので対戦中に乱入されたときはここぞとばかりに叩き込んでやろう。



悪は許さん。



キムの怒りがギースのふっ飛び方を変えた瞬間（嘘）。

おまけ

キムにキャラ限定（とりあえずアンディで確認）で入る連続技おまけを紹介。画面端のキャラに

ジャンプC↓下A（×7）↓B（×2）↓C↓飛燕斬↓下り飛燕斬（スカす）↓空砂塵（15HIT）

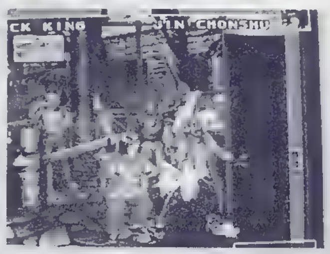
というのが入る。

あとキムとは直接関係ないが画面端で連続ガードが永久パターンとなってしまったキャラがいるので紹介しておこう。

フランコ
メテオタックル↓メテオバックブロー↓C（下C）↓メテオタックル↓…

崇秀
帝王漏尽拳↓帝王漏尽拳↓…

フランコのはちょっと練習すればミスるほうが難しくなるので問題なし。でも崇秀のほうはかなりハード。割と人間の域を超えているのでコマンドに自信のある方はどうぞ。ちなみにメストでは8回をマーク（練習時間3分）。みんな塗りかえてメストに勝とうぜ。



連続で帝王漏尽拳。



メテオタックルからの永久パターン。

連続技でGO！
対CPU戦 基礎知識

けっこう簡単と思われるCPU戦。ツボを押さえればいい練習になるぞ。

担当：ビデオで致命的ミスを犯した!?はまー

マッチメイクは自分でやろう

えー、記事の展開上延び延びになっていたCPU戦の攻略を、今さらながらにフォローしておきます（ペコペコ）。まずは全キャラ共通しての知識をば――。

マイキャラをセレクトしたあと、CPUキャラを選択できるよね？実は、この時点でCPUの登場順がすべて決まっているのだ。具体的な順番は表を見てほしい。例えば最初に崇秀を選んだ場合、10人目は崇雷ということになるわけだ。

それと、対戦と違ってステージは何試合目かで決まっている。それが最も影響するのは6人目のキャラ。夜の地下鉄面で人垣（障害物）が最初からないので、待ち主体で闘う相手だとちょっとしたミスでOBになってしまう。

ちなみに、CPUは起き上がり攻撃やダウン攻撃はしてこない。そのぶんリバーサル必殺技はかなり確実なので、調子に乗って攻めまくってるとあっさり反撃されてしまうぞ。ただ、一人目に限ってはかなり反応が鈍い。苦手なキャラはさっさと始末してしまおう。

■CPU戦出現パターン表

ジョー
双角
アンディ
ボブ
フランコ
キム
秦崇雷
ホンフゥ
テリー
ダック
秦崇秀
マリー

⑪山崎
⑫ビリー
⑬ギース

※この順で出てくるが、最初に選んだキャラから10人目まで。11人目からは山崎…となる。



キム6人目はやめたほうがいいかも…。

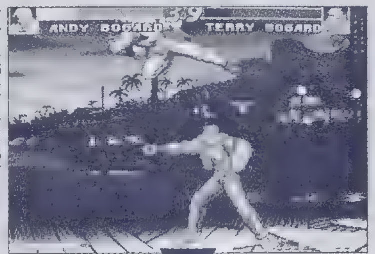

対スウェーのあとは、連続技にならなくてもほぼくらってくれるのも特徴。

対キャラ別共通パターン

まずはCPUキャラの性質を見てみよう。いわゆる共通パターンというやつだ。

●テリー

実は対空がちょっと弱い。昇りジャンプ中にC攻撃を空振りして着地の瞬間に投げる、スカし投げが有効。強引に連続技を狙ってもいい。地上戦を挑むと、逆に超反応で無敵技を合わされてしまう。



すぐに出してしまい、



すぐに投げ。まあよくあるパターンだね。

●アンディ

しゃがみCを出しているとそのうち昇龍弾を空振りしてくれるので、投げか連続技。下Cが当たってしまうキャラは、確率は下がるが下Bにしよう。飛び道具連射も、時間はかかるけど安全。

●ヒガシ

射出位置の高い飛び道具（飛翔拳やハリケーンアッパーなど）を持っているのなら、それを連射していればOK。ほかには、スタート時の間合いで立ちAを空振りして、すぐガード。スライディングをスカすか大スラッシュをガードするかしたら、しゃがみCなどで反撃する。

●フランコ

立ちAの空振りでメテオショットを誘い（これは99パーセントくる）、すぐにジャンプしてジャンプCからの連続技（離れていたらしゃがみC）を決める。一度転ばせたら起き上がりに跳び込もう。


レバーを入れっぱなしにしておかないと間に合わないぞ。

●舞

こちらのジャンプCが届かないくらい遠い位置から空ジャンプすると、うまくいけば陽炎の舞を地上でガードできる。あとはタイミングよく跳び込んで連続技。飛び道具を連射して、ムササビの舞などを返していくのもいい。

●ボブ

遠距離からの攻撃に弱く、飛び道具連打やコンビネーションの3発目（AB→CやAB↓Cなどの先端）をよくくらってくれる。

また、こちらがジャンプするとワイルドウルフで落としにくるが、垂直小ジャンプなどで逆にスカすことができる。ここを反撃していってもいい。



このぐらい離れてても勝手に当たりにきてくれる。

●ホンフゥ

テリーと同じくスカし投げが有効。まともに闘うとツラいが、飛び道具連射には弱い。

●双角

実は強敵。飛び道具はキャンセルで出さないとまず邪神棍で返される。遠距離で立ちAや立ちCを空振りすると幻夢陣を出してくるときがあるので、ガード後に反撃しよう。

●マリー

立ちAを空振りすると、大抵当て身かバーチカルアローを空振りする。リーチがあるキャラは当て身の空振りにも攻撃できるので、わりと楽勝。マリーの体力が赤いときにボーッとしてると、うさんくさいタイミングで超必殺技をくらうときがあるので、立ちAはいつも出しておこう。

●キム

とにかく暴れまくる。しかもへたに手を出すと飛燕斬のカウンターをくらう（おまけに手足を斬られるといつもよりふっ飛ぶので、OBになりやすい）ので、ここはガードに専念しておこう。反撃ポイントは、

・跳び込み
・半月斬（ガードキャンセル）
・飛燕斬の空振り

の3つ。気長にやろう。


無敵技を持っていれば、出してるだけで結構当たる。

●崇雷
スタート時より少し近い間合いでしゃがみBを空振りすると、よく天耳拳を誘える。連続技を決めてやろう。

●崇秀
兄と同じく天耳拳を誘えるが、確率は低め。スカし投げも一応できるので、体力を減らしたらこれでとどめを刺そう。そのほか下Aを連打できるキャラは、目の前で出しているだけでよく当たりにきてくれる。

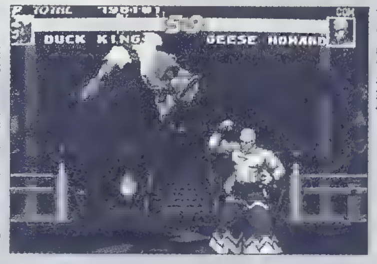
●ダック
超反応でネオブレイクストームを出してくるので、地上戦は危険。ただ、スカし投げはほぼ100パーセント決まる。


飛び道具連射もいい感じ。

●山崎
ここからは固定なので、必ず闘うことになる。CPUの攻撃力もかなり高くなっているので、ミスには十分注意しよう。

山崎だが、最初はずっとしゃがみガードで待っていれば、ダッシュ投げや大裁きの匕首を出してくるので、ダッシュはすぐに、匕首はガード後に連続技や投げを入れよう。一度転ばせたら、跳び込んで連続技か、心持ち遅めにしゃがみC。よりリバーサル必殺技を潰して決まる。

また、ギロチンをガードすると山崎は必ず垂直ジャンプするので、できるキャラはCや対空技で撃墜しよう。



ダックは振り向いても当たりやすいので注意。

●ビリー
跳び込みや飛び道具連射にかなり弱い。ただし、それも体力が点滅するまで。赤くなると超火炎旋風棍を合わせてくるようになるので、特に跳び込みは厳禁。離れて飛び道具や立ちAの空振りで超火炎を誘えるので、すぐに手前スウェーからダッシュ、反撃しよう。

●ギース
跳び込んで技を空振りすると当て身を誘えるので、着地したら連続技を入れる。昇り攻撃が当たってしまうキャラは、空中振り向きから出そう。攻撃はABCどれでもいい。



下Cキャンセル大ローリングをわざと連打しないようにして、


着地で連続技を決めよう。

また、しゃがみCキャンセルなどで隙のある必殺技をガードさせる（直接出すと当て身でとられるので注意）と、勝手に当て身を空振りしてくれる。跳び込みは体力が赤くなるとたまにレイジングストームをくらってしまう（しかも1・8ゲージ近いダメージ）ので、できるキャラはこちらのほうが安全。

キャラ別お手軽パターン

と、大体この程度の知識があれば、どのキャラを使っても一応クリアは可能なはず。ただ、わざわざ共通パターンを使うよりは簡単なやり方があるキャラもいるので、そちらも紹介しておこう。

●テリー
クラックシュートをガード（もしくはヒット）させると、たいてい次にライジングかダンクが決まる。ダウンするので、また起き上がりにしゃがみCキャンセルクラックシュートを重ねていこう。

●アンディ、舞
一部のキャラに対しては、幻影不知火を出しているだけでおもしろいように当たる（もしくは対空を空振りさせることができる）。ただし、ダメなやつには対スウェーで反応されてしまうぞ。

●フランコ
タックルなどから➡Bを決めたら、Dキャンセルタックル。連続技にならなくてもほぼ確実にくらってくれるので、また➡Bにつなごう。


かなり安定かつ強力。ウサ晴らしにどうぞ。

●ビリー
近付いてきたら、しゃがみAからの連続技を狙うだけでかなりいける。当て身を持つキャラには効かないので、共通パターンを参考に。

●ホンフゥ
電光石火の地で転がっているだけでOK（パチキまで出すこと）。ガードされたらほかの技にいかず、直接また出すように。スウェーされたらしゃがみDで安定する。



固有パターンをつくらないとツラいかも…。

●山崎
飛び道具の代わりに蛇使いを使える。跳び込みが強くそこからの連続技が減るので、強引に突っ込んでいってもそこそこ勝てる。

●双角
小技を当ててからの鬼門陣が、特定のキャラに対して有効。また、起き上がりなどにまきびしをスカるとガードに固まるので、そこを投げるのもいい。

●マリー
跳び込みの代わりにスピンフォールを使うと、かなりの確率でくらってくれる。ガードされてもCをキャンセルしてまた出そう。


潜在を決めたいときは、ワザと手前スウェーしてDをくらい、


戻った瞬間に吸う。

●キム
しゃがみCキャンセルで大半月斬を出すとよく当たる。しゃがみCが強いので、これだけ地道に当て続けても結構勝ててしまうぞ。

目指せホーリーファイター

勝利時に表示されるファイティングレベルは、クリアするだけなら関係なし。実は勝利時、このランクに応じていつの間にかボーナス点が加算されていて（笑）、トリプルSだと5万点も入ってしまうのだ。でも、高いランクで勝つのはかなり難しい。一応目安として、40秒以上残してそのラウンド中にとった点が9000点以上、かつパーフェクトならトリプルSだ。さらにノーミスでクリアしていけば、勝ち抜き時に得られるボーナス点も尻上がりに高くなっていく。いっちょ稼いでみる!?



点の高い必殺技を連続技に使ってがんばればイケるかも!?

大会近し！もっと極めろ！

ファイティングバイパーズ

今回は前号から引き続き「マーラー」の対戦攻略、そして要望の多い「ハニー」をお届けしよう！

空中コンボで「以上！」

対戦攻略 マーラー

あなたのマーラー、かっこよくします。

担当："いやあ、おれのは…" しじみ

前回で一応ひととおりの技を紹介したわけだが、今回はそれらの技を組み合わせたマーラー対戦攻略をお届けしよう。

マーラーをほかのキャラと同様、上下にガードを振り分けつつ2択を狙い、そして地上、空中問わず「極悪コンボ」を決めていくのが定石。

とりあえずマーラーをプレイするにおいて[illegible]んでおきたい戦法は、いかにⓅ始動コンボにつなげていくかに関わっている。それに加えて、あとは強力な中段技のハリケーンパンチ（[illegible]＋Ⓟ）とⓅ＋Ⓖ投げからの空中コンボを狙っていくのが基本だ。

実戦マーラーその1 主要技

適当に技を出しているだけでもマーラーはかな[illegible]の[illegible]だが、それではさすが[illegible]なので実戦で主軸とな[illegible]挙げておこう。

●ブローコンボアッパー[illegible]

●ⓅⓅ[illegible]）

●ブローコンボ・ダブ[illegible]ハイキック

●[illegible]ム・デスフィナーレ（ⓅⓅ→＋ⓀⓅ→＋Ⓟ）

●ハリケーンパンチ（[illegible]＋Ⓟ）

●中段、下段からのⓅ（ⓅⓅ）始動コンボ（[illegible]＋ⓅⓅ、[illegible]＋ⓀⓀⓅⓅ）

これらの技はいつで[illegible]るように。とくにエ[illegible]ム・デスフィナ[illegible]ケーンパンチな重要[illegible]

デスフィナーレを途中で止めてそこから[illegible]

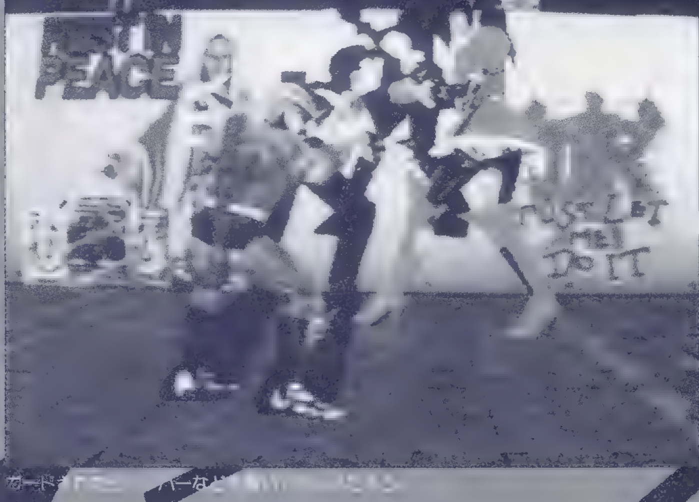


実戦マーラーその2 主要連携

まずは中[illegible]ハ。ハリケーンパンチと[illegible]＋ⓀⓀⓅ[illegible]ンボの2択が有効。マーラーにはエクストリーム・デスフィナーレ[illegible]なナーレ」な技があるため、相手は横立ちか下Ⓟや©&Ⓐを狙いたがる。ハリケーンパンチはとりあえず出しておけば反撃をくらう恐れはないので[illegible]＋ⓀⓀⓅⓅコンボの布石と考えてもらってもいいだろう。

[illegible]ハリケーンパンチ[illegible]

[illegible]＋Ⓟ）やもう一[illegible]



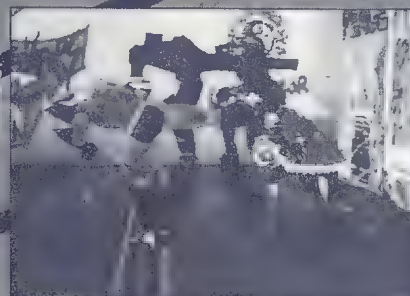
ガードされた[illegible]ーなど[illegible]



[illegible]ーンパンチ。強力。

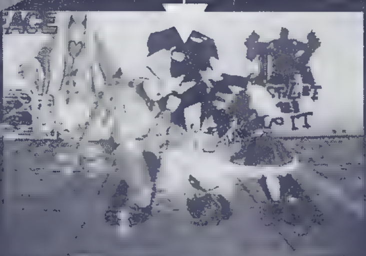

空中コンボも面白いぞ。


↙+Ⓚから[illegible]

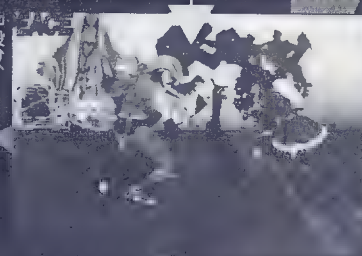

これ[illegible]




まず[illegible]

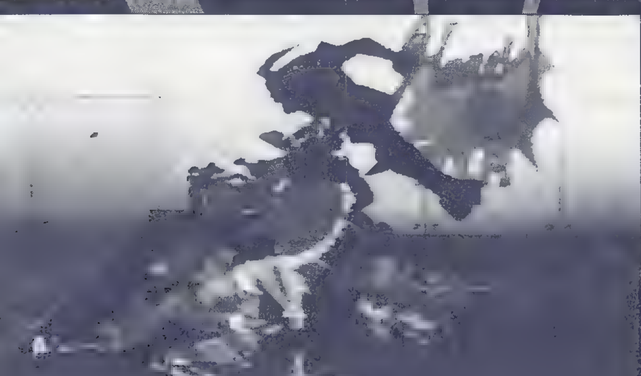

そして下段。


投げ。


中段か、




浮かせた後は、





度ハリケーンアッパーといった技を「置いておく」という[illegible]↙+ⓀⓀⓅⓅを入れた後のコンボの選択についてだが、とりあえず↙+Ⓚ[illegible]で壁に吹っとば[illegible]のほ[illegible]Ⓟのデスフィナーレとつないでマーラーっぽく攻めるのも有効といえる。

接近戦では、ブロー&フィストと投げの2択を仕掛けていく。ここでもハリケーンパンチは有効で、前[illegible]の2択に加えると相手のⒼ&Aを防ぐ[illegible]にもなる。このほかにマーラーはⓅⓀⒼキャンセルを[illegible]いるので、そこから2[illegible]択で攻めてやって[illegible]う。ちなみにⓅ[illegible]ルはブロー&フィスト[illegible]げることが[illegible]ⓅⓀⒼキャン[illegible]ⓅⓅここでガードされた[illegible]Ⓖキャン[illegible]た[illegible]投ができ[illegible]るので覚えておくとかなりトリッキーな動きで相手を翻弄できるぞ。

実戦マーラーその3 空中コンボ

G&Aをのぞいては、ほぼ万能といえるマーラー。空中コンボ強力で相手にとってみれば[illegible]幸のスンドコ[illegible]陥れる[illegible]

● Ⓚ[illegible]
● [illegible]+Ⓚ

● Ⓟ+[illegible]のコン[illegible]
● ラン[illegible]
中Ⓚ[illegible]

といった[illegible]場合もⓅⓅ→[illegible]で決めるのが安[illegible]り最後のⓀが入ら[illegible]ある。↙+Ⓟ、[illegible]キャンセルからⓅⓅⓀⓀをつなげてやってもいい。当て方はどの場合でも浮かせたダッシュをキャンセルして少し前に行ってから1打目を[illegible]めに当てるのがコツ。浮かせ[illegible]

実戦マーラーその4 オマケ(G押したまま G離す)

た後「何か当てづらいよな」と思った人は試してみるとい[illegible]空中コンボを[illegible]中投げ[illegible]

マーラーは[illegible]

起き上がりを攻める!
ハニー対戦基礎part.2

バイパーズにかぎらず対戦で重要な起き上がり。どうせなら攻めていこう!

担当：伊勢猫

[illegible]重要[illegible]。これ[illegible]、[illegible]いて詳しく見ていくことにしよう。

基本的には"無敵"

いまさらと言う人もいるとは思うが、まずは基本から。ファイティングバイパーズ（以下FV）の起き上がりは基本的には起き上がり攻撃がなく、起き上がりモーションは追い打ち攻撃以外の通常技に対して"無敵"となっている。この無敵モーション、実はその後半部分の残りのモーションを通常時に出せる技を入力することで、キャンセルすることが可能。

これによって倒された側も選択の幅が増え、相手[illegible]



[illegible]できるようになっている。要は[illegible]敵を利用して相手の技をスカしてやればいい。

起き上がりには何を出す?

いくら起き上がり無敵を使用しているとはいえ、基本的に起き上がりに出していくのは当然。技の攻撃判定発生までの時間が短く、硬直時間も短いほうがいい。

全キャラ共通で、次のような技が代表的な技としてある。

- ●しゃがみⓅ
- ●投げ
- ●ガード&アタック
- ●大ジャンプキック

以上の4つがそれとなる。

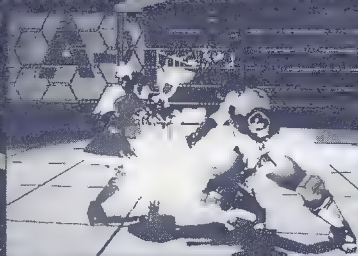


●しゃがみⓅ

立ち合い[illegible]も多用す[illegible]でも使[illegible]なぐことは難し[illegible]リットもいまひとつ。

●投げ

これも相手に近い時や前から狙っていける選択[illegible]一応使える。



[illegible]ポーツとしている[illegible]手には有効かもしれないかな[illegible]

しかし、相手が技を出していないとき、もしくは重ねを失敗したときでないと通常と同様で投げるこ[illegible]はできないぞ。

●ガード&アタック

相手が中段の[illegible]を重ねてきたときには狙っていけるが、半面として相手の連[illegible]





[illegible]強いけど[illegible]バレていると[illegible]も非常に[illegible]

[illegible]止めなどに引っかか[illegible]れたりもしてしま[illegible]

●大ジャンプキック

[illegible]技において最強とい[illegible]生時間の短さもなく[illegible]上がりにおいてもそれは同様だといえる。

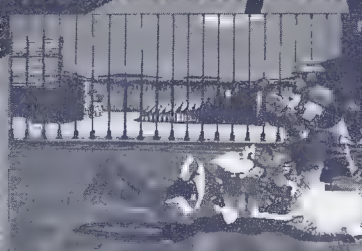
しかし、これもバレていれば立ちガードで安定されてしまうので、ここ一番というとき以外の使用は避けたほうがよい。

これ以外のハニー固有技として使っていけるのは、キャットアッパー（↘+Ⓟ）とスコルピオンアタック（[illegible]+Ⓚ）が割といい。前者は発生が早く、当たれば浮くし、後者は[illegible]出せば、相手の下段攻撃をツブすこ[illegible]きる。



起き攻めは、重ねが基本!?

[illegible]を[illegible]きね[illegible]



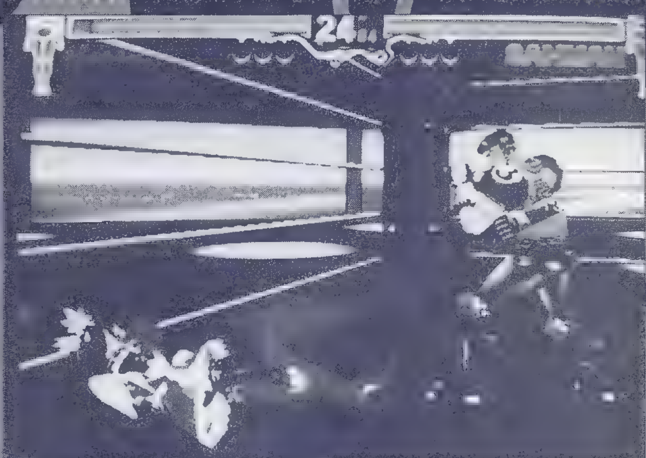
特に[illegible]は狙う[illegible]

[illegible]ック（↓+[illegible]始動の派生技や、しゃがみから立ちへと移行して出すトーキック（立ち上がり中Ⓚ）派生技などがよい。

コツとしては、相手の[illegible]ンセル受け付けの[illegible]ミングに技の[illegible]ていき、以下連携[illegible]に[illegible]を混ぜていく[illegible]

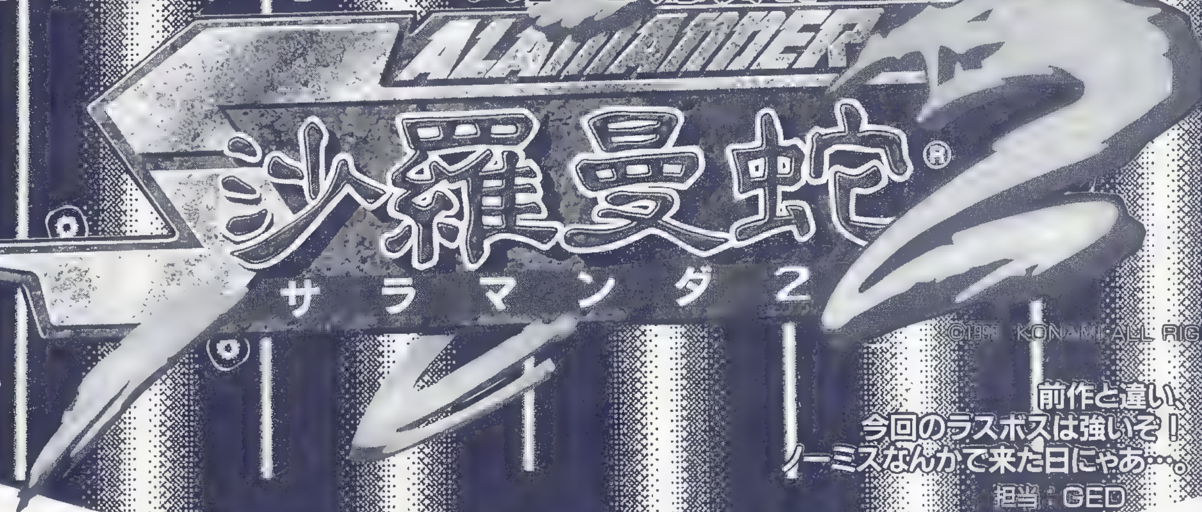
[illegible]起き上がり側だけ[illegible]る側についても[illegible]的にはどちら[illegible]といえる[illegible]ずに、[illegible]

色[illegible]あっ[illegible]



[illegible]での[illegible]で安定[illegible]

ラスボス「ドゥーム」と対決!!



前作と違い、今回のラスボスは強いぞ！ノーミスなんかで来た日にゃあ…。

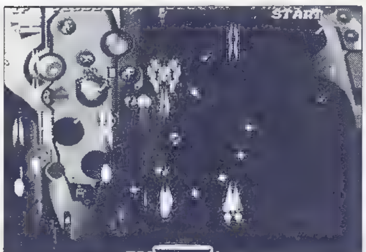
担当：GED

6面が始まったら、急いで画面の前へ。オプションを広げて大量のザコを片っ端から倒してしまおう。

スタート直後は少し無敵時間があるので、体当たりして倒すこともできる。5面ボスで死んでいて、スピードが足りない場合などは、体当たりしてスピードを奪ってしまおう。ランクが上がっていて、撃ち返しが来る場合も体当たりがオススメ。

最初のザコ群が出すアイテムパネルから、3種類のショットが選べるが、この面も前面に引き続きツインレーザーで進む。気合入れて連射してくれぃ。ミサイルは、前方に角度がついているノーマルミサイルにしよう。この面は、オプションを広げる場所が多いので、スピードは最低3速は取っておきたい。

画面の左側に砲台が見え始めたら、また前に出てオプションを横に広げる。左側に並んでいる砲台と、拡散ショットを撃つ「ウェップ」を速攻で破壊するためだ。このとき小さい砲台が撃つ小さいリング状のピンク弾に注意しておこう。


「ウェップ」の拡散ショットや、小さな砲台のリング弾に注意。

左側にレーザーザコ「トータス」、右側にアイテム&モアイが並ぶところも、オプションを広げて撃つ。安全にいきたいなら、右側のアイテム群を無視して、左側のレーザーザコをメインに撃っていく。

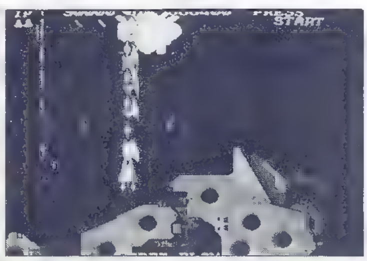
レーザー&モアイ地帯を抜けた直後のミサイルハッチ地帯は、ハッチからのミサイルだけでなく、大量のザコが撃つ弾との混合攻撃になる。このザコ群ではチビオプションが2つ出るので、1回ぐらいはシュートを使ってしまってもかまわない。使った場合のオプションの捕充は、画面下にあるオプションアイテムだけ回収し、上のほうは取らずに残しておく。

ミサイルハッチ地帯を抜けたら、直後に出現する中型機「エリミネーター」にそなえ、オプションを画面上方に置いてくる。画面の上端にある、「HI」の文字の下あたりのラインに置くとちょうどいい。


左側のレーザーザコ「トータス」をメインに撃っていこう。


前でオプションを広げ、ウェップに拡散ショットを撃たせるな！


モアイの撃つイオンリングは、右側に広げてあるオプションで撃ち消す。無理にアイテムを取りに行くと危ないぞ。

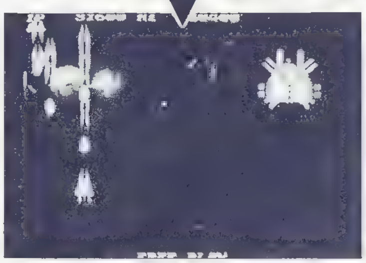

中型機「エリミネーター」の出現位置にオプションを重ねて撃ち込む。


撃たれる前に離脱し、オプションシュートを使って速攻で破壊する。

オプションを重ねて少し撃ち込んだら、離脱際にシュート。それから、残してあるオプションアイテムを回収しつつ撃ち込む。このあとに出現する中型機「トルーパー」2機との混合攻撃にさせないように、急いで破壊してしまおう。

次は、画面両脇から出現する中型機「トルーパー」だ。まず左から来る中型機のためにオプションを置いておく。左からの中型機はすぐに右にいってしまうが、代わりに右の中型機が左にくるので、そのまま動かずに右のヤツを待つ。右からの中型機を破壊してから、右に残っている中型機を撃ちにいく。ランクが上


ミサイルハッチを壊すのが遅れると、ザコ編隊をうまく撃てず、弾をビシバシうたれるハメになる。


右側から来る「トルーパー」を重ねて破壊してから、残ったヤツを撃ちに行く。

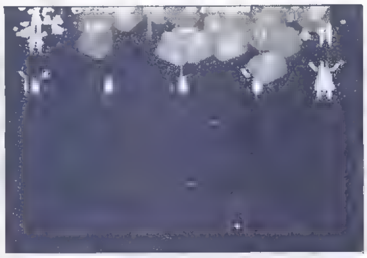
日進月歩の攻略パターン！

気合い充分！完全奥義！！

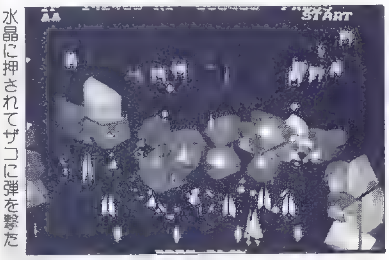
がっていると、この中型機が撃つミサイルまでもが撃ち返してくるが、ちゃんとランクを落としてきていれば問題なし。正面からガンガン撃ち込んで破壊してしまおう。

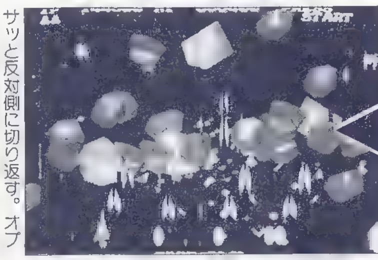
中型機×3を破壊したら、またオプションを広げる。少し堅めの砲台がたくさん設置されているので、押されないようにしっかり連射しよう。あとは、砲台を撃っている最中に画面上方の横端から出現するザコに体当たりをされないように注意するだけ。

大量の水晶が落ちてくるシーンでは、あらかじめ画面上方でオプションを横に広げておきひたすら連射する。しばらく水晶を撃ち続けていると、上からザコ編隊が出現するが、連射付きならザコを出現と同時に倒してしまうのでまったく問題なし。連射が遅く、水晶に押されがちな場合でも、ちゃんとオプションを広げて横にスペースを確保していれば大丈夫。ザコ編隊に弾を撃たれても、ひきつけてから反対側へ切り返せばいいだけだ。

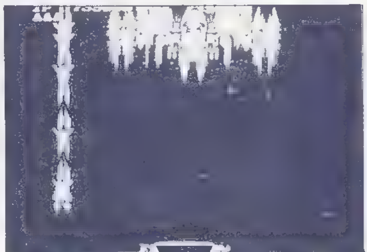

連射が速ければ、ザコに弾を撃たれることもないので、動く必要もない。

水晶地帯が終わり、中ボスが見え始めたら、中ボスのすぐ横にオプションを置いて下がる。ボスが横にスライドしたら、置いてあるオプションを利用して少し撃ち込む。


水晶に押されてザコに弾を撃たれても、ちゃんと弾を引きつけてから、


サッと反対側に切り返す。オプションで反対側にスペースを確保しておけばまったく問題ないのだ。

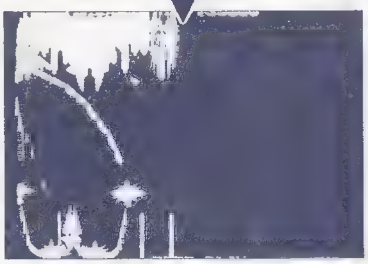
次にボスがスライドしたらオプションシュートを4回使い、通常弾を撃つ砲台を破壊する。これで、5つの砲台のうち、3つか4つは壊せるはずだ。残った砲台は、漂っているチビオプションをすべて回収し、オプションが2つになってから、オプションシュートを2回使って壊してしまおう。


中ボス「ケルベロス」もオプションを重ねて撃ち込む。

「オプションをそんなに飛ばしまくって大丈夫なのか!?」と思うかもしれないが、5つの砲台を残したまま戦うよりは、オプションが1つになっても砲台をすべて壊してしまったほうが数倍ラク。どうせラスボスとの戦いが始まればすぐにオプションアイテムが取れるので、ここでケチる必要はないのだ。

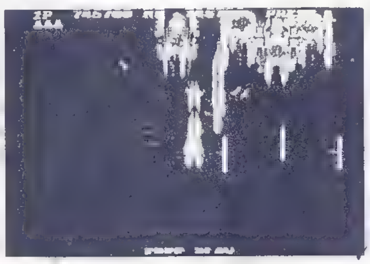
中ボスの第1段階は、左右にスライドしながら正面にショートレーザーを撃ってくる。小砲台を壊していない場合は通常弾との混合攻撃になるが、壊していればたいした攻撃ではない。無理に撃ち込もうとせず、逃げ腰でチョロチョロ撃っているだけでOK。

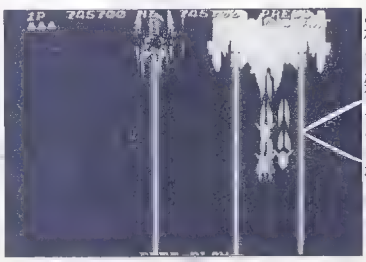
しばらくすると第2段階の攻撃になり、左右のユニットを切り離して攻撃をしてくるようになる。第2段階の攻撃は2種類あり、第1段階と同じ緑色のショートレーザー攻撃と、オレンジ色のロングレーザーを撃つ攻撃が交互に繰り返される。


オプションシュートを使い、小砲台を壊してしまおう。

ショートレーザーモードでの本体は、分離しているレーザーユニットを越えて移動することができない。ちょっと撃ち込んで、ボスが寄って来たらレーザーユニットの下に逃げ込めるぶん、第1段階よりも簡単だ。

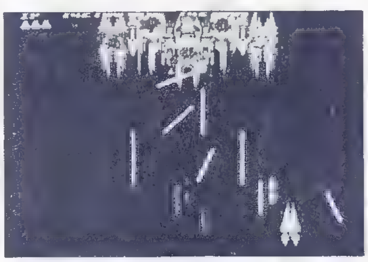
もし、小砲台を壊していない場合は、ショートレーザーモードに入るときに、かならず左右のユニットの砲台から放射状にレーザーを撃ってくる。これは一定角度にしか発射しないので、ユニットの正面から少しずらした位置でかわそう。そのあとの本体からのショートレーザーの最中は、本体の砲台が自機を狙って通常弾を撃ってくる。


本体は、レーザーユニットを越えて移動することができない。これさえ知ってりゃねエ。


ロングレーザーは撃ち込みタイム。ガンガン撃ち込んでやれい！

ロングレーザーは、本体の2門と左右ユニットの各1門ずつ、計4門から発射され、レーザーを撃ちつつボスはゆっくり左右に移動する。小砲台をちゃんと壊している場合は、撃ち込みの絶好のチャンス。レーザーの間に入ってガンガン撃ち込もう。第1段階のうちにちゃんと壊しておかないと、レーザーのせまい間で、小砲台からの攻撃をかわさなければならなくなってしまうぞ。

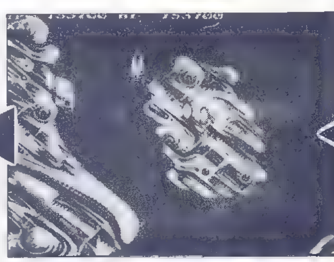
中ボスを倒すと、なにやら怪しい背景のなか、高速スクロールが始まる。まずは画面真ん中あたりまで上がり、中央付近をすすむ。1回目の分岐は右へ行き、2回目の分岐点は左へ。2回目の分岐点を抜けたら、一気に前へ出てシャッターをぬけよう。高速スクロールが終わると、いよいよラスボスが登場だ。


左右のレーザーユニットが放射状に撃つレーザーは、正面から少しずらした位置でよける。

最初に、ボス後方の左右のダクトからイモ虫のようなザコ「ドブゲ」が出現し、倒すとアイテムを大量に落としていく。中ボスで飛ばしまくったオプションはここで捕充する。もし中ボスなどで死んで

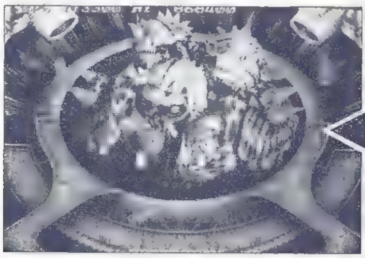

何かギーガー調の地形が見えて来た。さあ、高速ステージの始まりだ！

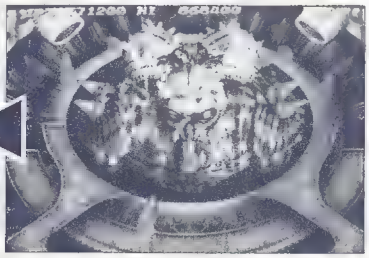

最初の分岐を右へ。ここは、右からせりだしてくる地形に要注意。


次の分岐は左へ。ここを抜けたら前へ。


このラインで一気に上端まで上がれば高速スクロールは終わり。

ボスは斜めを向いたりするので、ボーッとしていると危ないぞ。





横でホーミング弾をかわすこともできる。

装備が落ちている場合は、ここで装備を整えよう。ショットは、やはりツインレーザーがいい。ただし、ミサイルを持っていない状態なら、ここではミサイルを取らないほうがいい。そのワケは、またあとで。

ボスの第1段階の攻撃は、通常弾のバラ撒きとホーミング弾の2種類がある。

通常弾のバラ撒きは、一定の角度にちゃんと隙間があるのでそんなに難しくはないが、イモ虫との混合攻撃にあってしまうと、けっこうよけづらい。最初からバラ撒きの隙間にいるのではなく、イモ虫とバラ撒きの弾を引きつけてから、スッと隙間に入るような感じでよけるといい。

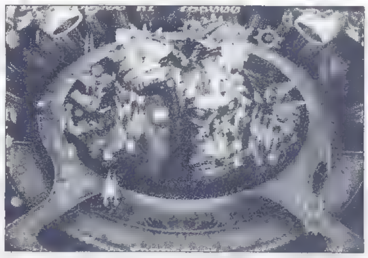
ホーミング弾は、いきなり自機に向かってくるのではなく、ちょっと停滞して方向を定めてから突進してくる。ホーミングが見えたからといって、あわてて動いてしまうと追い詰められやすいので、少し引きつけてからかわすようにしよう。

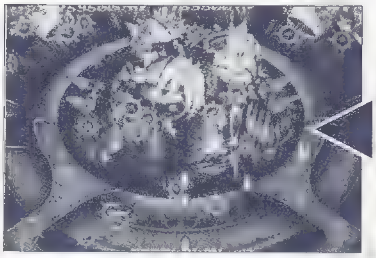
もうひとつのかわし方として、ホーミング弾の発射口のすぐ横でかわす方法もある。ただし、イモ虫がいたらダメ。ちゃんと離れた位置でよけるように。

第2段階になると、大量の爆裂弾を雨のように降らせる攻撃が加わる。この爆裂弾を撃つと、自機を狙って撃ち返しがくるので、安全にいくなら撃たずに避けまくったほうがいい。ここでチビオプションを持っていると、ヤツは勝手にショットを撃ってしまうので非常にマズイ。チビを持っている場合は、第1段階のうちにオプションを飛ばしまくって調整しておこう。

ちなみに、オプションが1つ以下の状態だと、イモ虫がアイテムを出してくれるようになるので、オプションが2つとかの場合は、わざとオプションを飛ばしてアイテムを出させたほうがいい。

死んだりして、ミサイルを持っていない状態になったら、それはそれで良し、余計な爆裂弾を撃つこともなくなるので、爆裂弾モードのときもボスの正面で撃っていることができるからだ。正面でオプションを縦に並べて撃ち、撃ち返しが来たら撃つのを止めればいいだけ。楽勝だ。



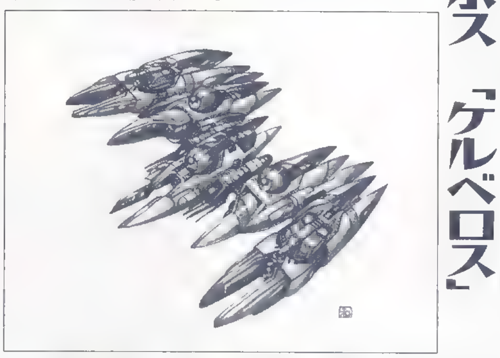


爆裂弾をやたらと撃たないように。大量の撃ち返しがくるぞ。

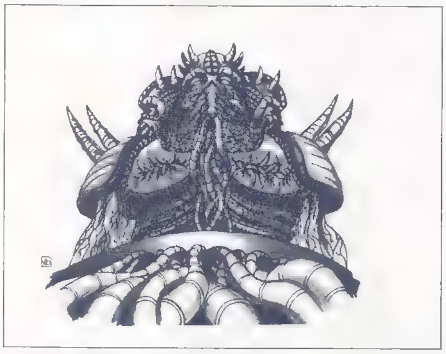
下手に撃つくらいなら、いっさい撃たずに避けまくったほうがよっぽど簡単だ。

6面中ボス「ケルベロス」

3カ所に砲台、4カ所から垂直レーザー、左右ユニットにはレーザー砲台を装備、合わせてコンビネーション攻撃をする。攻撃第二段階では、左右ユニットが分離、本体と左右4カ所から、強力レーザーを放射し続けながら3体バラバラに動きプレイヤーに厳しい回避運動を強いる。



6面ボス「ドゥーム」



亜空間生命体「ドゥーム」

拡散ショット、3方面からのサーチショット、爆裂ショットを、まきちらす。

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付　1K＝1,000円

《アイレム》
ロードランナーI〜IV ……… 各13K
R-TYPE ……… 5K
R-TYPE II ……… 7K
R-TYPE LEO ……… 10K
アンダーカバーコップス ……… 15K
海底大戦争 ……… 18K
最後の忍道 ……… 13K
イメージファイト ……… 7K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)25K〜
サイコソルジャー ……… 60K
アテナ ……… 13K
ASO ……… 10K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ ……… 23K
ガンスモーク ……… 13K
闘いの挽歌 ……… 13K
ロストワールド(P付) ……… 95K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(電源付) ……… 23K
グラディウス(ROMボード) ……… TEL
ライフフォース ……… 28K
サラマンダ ……… 22K
グラディウスII ……… 22K
グラディウスIII ……… 20K
ゼクセクス ……… 20K
A-JAX ……… 18K
悪魔城ドラキュラ ……… 45K
サンダークロス ……… 15K
サンダークロスII ……… 13K
ときめきパズル玉 ……… TEL
ツインビー(バブルボード) ……… 20K
ツインビー(ROMボード) ……… TEL
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション ……… 15K
忍者くん2 ……… 10K
サイキック5 ……… 13K
ぶたさん ……… 23K
バルトリック ……… 18K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

《セガ》
ファンタジーゾーン ……… 13K
アッポー ……… 12K
ロボレス2001 ……… 12K
エイリアンシンドローム ……… 13K
SDI(P付) ……… 60K
ゲイングランド ……… 65K
※セガレトロ基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル ……… 15K
レインボーアイランド(EXOK) ……… 13K
レイメイズ ……… 20K
メタルブラック(メイン込) ……… 35K
ブリルラ(メイン込) ……… 50K
ライトブリンガー ……… 13K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ ……… 20K
B-ウイング ……… 20K
トリオTHEパンチ ……… 22K
エドワードランディ ……… 35K
ウルフファング ……… 35K
ナイトスラッシャーズ ……… 20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

《ナムコ》
源平討魔伝 ……… 23K
ドラゴンスピリット ……… 40K
ベラボーマン(ボタン付) ……… 60K
フェリオス ……… 35K
ファイネストアワー ……… 55K
アサルト(P付) ……… 45K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正) ……… 20K
クレイジークライマー(純正) ……… 40K
フリスキートム ……… 40K
クレイジークライマー2 ……… 30K
子連れ狼 ……… 35K
戦え!ビッグファイター ……… 35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

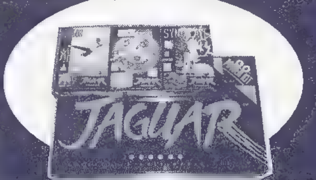
《任天堂》
ドンキーコング(純正) ……… 30K
マリオブラザーズ(純正) ……… 13K
スペースファイアーバード ……… 25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

《その他》
首領蜂 ……… 20K
クラッシュローラー(純正) ……… 18K
コロスケローラー ……… 22K
エクイテス ……… 18K
リバーパトロール(純正) ……… 40K
その他オルカ基板高価買取
雷電II ……… 28K
雷電DX ……… 40K
スターフォース(純正) ……… 13K
アルゴスの戦士 ……… 12K
ソロモンの鍵 ……… 15K
鮫!鮫!鮫! ……… 15K
達人王 ……… 13K
バツグン ……… 25K
ジャンプバグ ……… 20K
セーラームーン(全て純正) ……… 20K
ガンバード ……… 18K
ストライカーズ1945 ……… 40K
クレイジーコング(2含む) ……… 10K
ミュータントナイト ……… 20K
アークエリア ……… 20K
ウルトラ警備隊 ……… 13K
ハチャメチャファイター ……… 10K
ノバ2001 ……… 15K

その他の基板も高価買取します。
TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

お客様に支えられて はや1年
ご好評をいただいているジャガー+3
を引き続き¥29,800にて販売致します!!



恒例 最新入荷タイトル

《S-NES》
カクレンジャーロボも登場する対戦格闘
★パワーレンジャーファイティングエディション ……… ¥8,800
ナムコが送るオリジナル対戦格闘
★ウェポンロード ……… ¥8,800
大人気アメコミキャラのアクションゲーム
★ファントム2040 ……… ¥6,800
ご要望に応えて再入荷!
★スーパーパンチアウト ……… ¥6,980
FXチップによって実現されたモトクロスゲーム
★ダートトラックス FX ……… ¥8,800
お待たせしました　再入荷!
★モータルコンバット3 ……… ¥8,800
傑作ピンボールゲーム　S-NESに！
★ピンボールファンタジー ……… ¥6,800

《GENESIS》
日本でぽしゃったタイトルがGENで登場!
★ローリングサンダー3 ……… ¥5,800
キャプテンがGENESISで登場!
★キャプテンアメリカ ……… ¥5,980
ウルヴァリン、GENESISに参上
★ウルヴァリン ……… ¥5,800
アーケード完全移植!
★ザ・バニッシャー ……… ¥6,800
GEN版も再入荷しました
★モータルコンバット3 ……… ¥7,980

《3DO》
国内予定のないイカスゲーム
★プライマルレイジ ……… ¥6,800
ゲームガン対応ソフト
★バウンティハンター ……… ¥6,800

《JAGUAR》
傑作シューティングがリメイクで!
★ディフェンダー2000 ……… ¥6,480

アメリカ、ヨーロッパのファ○通と呼ばれる
Electronic Gaming Monthly(アメリカ)
EDGE(ヨーロッパ)の定期購読者を募集します。
今なら購読者全員に海外家庭用ソフトの在庫リストをプレゼント中!
詳しい資料の請求はハガキで「男の海外雑誌」係までお送りください。

コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて


NEW ボードマスター (シンクロ連射内蔵)


シグマAV5000 & 8000ターボ


PANA★TWIN★LONG


PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由

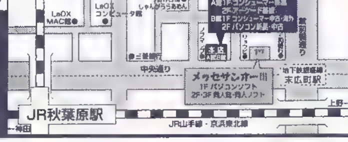
¥CALL

カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!
エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間
月〜木　10:30〜20:00
金・土　10:00〜20:00
日・祝　10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー本店
基板販売事業部　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455

チャドラン

日本最大規模を誇る

通販部

☎06-543-7700(受付時間朝10時～夕方7時)

〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。

新作・人気作を並ばずに買いたい／ほしいソフトがどこにも売っていない／今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

● 新品・中古・激安価格 ● 日本一の規模を誇る在庫量 ● 買って安心着払いシステム ● 注文した次の日には商品到着(一部地域を除く) ● 予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品を除く)

お願い

■発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます■新作予約のキャンセルは発売日の5日前までにお願いいたします。それ以後は往復送料を頂きます■商品代金は商品と引き換えです■未成年の方は保護者の方の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■返品交換は不可(不良品はメーカー保証となります)■価格は変更する場合が有りますのでお電話にてご確認ください

※中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。

チャドランクラブ会員募集中!! 特典いっぱい

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分の切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします。

お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。(返信用切手80円同封)

新作予約受付中

発売日	商品名	定価	予約価格
スーパーファミコン			
4月5日	実戦パチスロ必勝法／山佐	¥6,900→	¥5,480
4月5日	蓬莱学園の冒険	¥7,980→	¥6,980
4月5日	ルドラの秘宝	¥8,000→	¥6,980
4月12日	音楽ツクール かなで～る	¥7,800→	¥6,980
4月12日	すばぽーんDX	¥6,800→	¥5,280
4月12日	魔法陣グルグル2	¥8,000→	¥6,980
4月26日	Jリーグエキサイトステージ'96	¥7,980→	¥6,380
4月26日	スーパーボンバーマン4	未 定→	未定
4月26日	スーパー競艇2	¥8,500→	TEL
4月下旬	スーパートランプコレクション2	¥8,900→	TEL
4月下旬	PARLOR／mini	¥4,900→	TEL
4月予定	トレジャーハンターG	未 定→	未定
サターン			
4月5日	アイドル雀士 スーチーパイII	¥7,800→	¥7,020
4月5日	きゃんきゃんバニープルミエール	¥5,800→	¥5,220
4月5日	GAME WARE 1号	¥1,980→	¥1,780
4月5日	3×3EYES-S	¥7,300→	¥6,580
4月5日	三国志リターンズ	¥6,800→	¥6,120
4月5日	2度あることはサンドアール	¥5,800→	¥5,220
4月5日	鉄球トゥルーピンボール	¥5,800→	¥5,220
4月5日	七つの秘館	¥7,800→	¥7,020
4月12日	HYPER REVERTHION	¥5,800→	¥5,220
4月19日	エンジェルパラダイスvol.1	¥5,800→	¥5,220
4月19日	大冒険 ～セントエルモスの奇跡～	¥6,800→	¥6,120
4月19日	ときめき麻雀グラフティー	¥5,800→	¥5,220
4月26日	アイレムアーケードクラシックス	¥5,800→	¥5,220
4月26日	アルバートオデッセイ外伝	¥6,500→	¥5,880
4月26日	真・女神転生 悪魔全書	¥2,900→	¥2,680
4月26日	ジョニーバズーガ	¥6,800→	¥6,120
4月26日	ソニックウィングススペシャル	¥7,800→	¥7,020
4月26日	THOR～精霊王紀伝～	¥5,800→	¥5,220
4月26日	首領蜂(ドンパチ)	¥5,800→	¥5,220
4月26日	野々村病院の人々	¥6,800→	¥6,120
4月26日	美少女バラエティ ラビュラスパニック	¥5,300→	¥4,780
4月26日	爆れつハンター	¥8,800→	¥7,980
4月下旬	カレッジスラム	¥5,800→	¥5,220
4月下旬	上海グレートモーメンツ	¥6,500→	¥5,880
4月予定	キュービックギャラリー	¥6,800→	¥6,120
4月予定	ゲンウォー	¥5,800→	¥5,220
5月2日	ライフスケイプ	¥6,800→	¥6,120
未定	サクラ大戦	未 定→	未定
未定	ときめきメモリアル	未 定→	未定

FAX情報サービス開始

チャドランでは今回FAX情報サービスを開始致しました。お家のFAXにて何時でも好きな時に色々な情報をお届けする事が出来ます。

方法はまずお家のFAXのポーリング受信という機能の取扱い方法を説明書で探して下さい。そして、説明書の指示通りに行なってみて下さい。

※どうしてもわからない時は説明書等に記載されている各メーカーのお客様案内等に聞いて下さい。

ポーリング受信とは？

ポーリング受信とはあらかじめチャドラン側のFAXにセットされた新作・中古・お買得商品などのとってもお得な情報をあなたのお家のFAXにいつでもお届けできるとっても便利なサービスです／(ファイル番号No.1は総合メニュー案内です)

取り合えず総合案内メニューにてメニューの確認をして好きな情報をご覧ください。

FAX 06-543-8778

チャドラン人気ソフトギャラリー

商品名	販売価格
スーパーファミコン	
RPGツクール	¥ 3,680
RPGツクール2	¥ 7,980
アンジェリーク ボイスファンタジー	¥ 7,480
カオスシード	¥ 6,980
学校であった怖い話	¥ 1,980
がんばれゴエモンキラキラ道中	¥ 7,980
機動戦士Zガンダム	¥ 7,980
新機動戦記ガンダムW	¥ 5,980
銀河戦国群雄伝ライ	¥ 7,580
ギャンブル放浪記	¥ 6,780
クロノトリガー	¥ 3,980
すーぱーぐっすんおよよ	¥ 3,980
スーパー競馬2	¥ 1,980
GOGO アックマン2	¥ 2,980
鮫亀	¥ 7,280
上海III	¥ 5,980
就職ゲーム	¥ 3,980
スーパー将棋2	¥ 5,980
シムシティ2000	¥ 7,480
常勝麻雀 天牌	¥ 3,980
ジーコサッカー	¥ 680
GTレーシング	¥ 7,580
実況競馬シミュレーション	TEL
実況パワフルプロ野球3	¥ 5,680
実戦パチンコ必勝法2	¥ 6,280
聖剣伝説3	¥ 8,980
それ行けエビス丸	¥ 4,380
ダービースタリオン96	TEL
晦～つきこもり～	¥ 6,280
スーパー鉄球ファイト	¥ 1,980
天地創造	¥ 2,980
峠伝説最速バトル	¥ 7,580
ときめきメモリアル	TEL
DBZ ハイパーディメンション	¥ 6,280
ドレミファンタジー	¥ 5,980
ドカポン外伝 炎のオーディション	¥ 5,980
ドラゴンクエストVI	¥ 8,980
スーパードンキーコング2	¥ 6,980
忍たま乱太郎2	¥ 5,980
ハーメルンのバイオリン弾き	¥ 2,980
バトルロボット烈伝	¥ 3,980
バハムートラグーン	¥ 5,980
PARLORパーラー5	¥ 7,980
パズルボブル	¥ 4,980
スーパーパワーリーグ3	¥ 3,980
美少女レスラー列伝	TEL
スーパーファミスタ5	¥ 5,480
ファイプロ女子	¥ 780
ブランディッシュ	¥ 2,980
ブランディッシュ2エキスパート	¥ 6,980
プリティファイター	¥ 1,980
すーぱーぷよぷよ通 リミックス	¥ 5,980
星のカービィ スーパーDX	TEL
スーパー桃太郎電鉄III	¥ 3,980
スーパー桃太郎電鉄DX	¥ 4,980
スーパーマリオRPG	TEL
Newヤッターマン	¥ 6,980
ヨッシーアイランド	¥ 6,980
スーパーロボット大戦外伝	¥ 6,280
ロマンシングサガ3	¥ 4,980
ゲームボーイ	
蒼き伝説シュート	¥ 1,980
オセロ	¥ 1,980
ギャラガ＆ギャラクシアン	¥ 1,680
くるくるぱずるノンチャン	¥ 980
GOGO ACKMAN	¥ 1,980
スーパーパチンコ大戦	¥ 1,980
熱闘 闘神伝	¥ 3,180
ポケットモンスター	¥ 2,980
Mr.GOの馬券的中術	¥ 980
第2次スーパーロボット大戦G	¥ 3,980
PC-スーパーCD-ROM	
スチームハーツ	¥ 6,580
ダウンタウン熱血行進曲	¥ 980
天外魔境 風雲カブキ伝	¥ 980
DE・JA	¥ 5,980
ぷよぷよCD通	¥ 5,980
PC-FX	
銀河お嬢様伝説ユナFX	¥ 7,480
上海 万里の長城	¥ 5,780
スーパーパワーリーグFX	¥ 7,480
スーパーリアル麻雀PV FX	¥ 6,680
ときめきカードパラダイス	¥ 7,480
ブルーシカゴブルース	¥ 7,480
ミラークルム	¥ 6,680
ネオジオCD	
ギャラクシーファイト	¥ 1,980
ダブルドラゴン	¥ 3,980
リアルバウト餓狼伝説	¥ 6,580
サターン	
アンジェリーク スペシャル	¥ 7,020
ウイニングポスト2	¥ 8,880
ヴァンパイアハンター	¥ 6,120
エアマネジメント'96	¥ 7,980
エンジェルリップス	¥ 6,120
ガングリフォン	¥ 5,220
クイズ365	¥ 6,120
空想科学世界ガリバーボーイ	¥ 6,120
グラディウスDXパック	¥ 5,220
ぐっすんおよよS	¥ 6,120
ゲームの達人2	¥ 8,010
三国志英傑伝	¥ 7,980
ザ・キングオブファイターズ'95	¥ 7,020
新世紀エヴァンゲリオン	¥ 5,220
The Tower	¥ 6,120
Jリーグプロサッカークラブをつくろう	¥ 6,120
ストリートファイター ZERO	¥ 5,220
ストリートファイターIIムービー	¥ 6,120
スナッチャー	¥ 5,220
ZORK1	¥ 5,220
超兄貴	¥ 5,220
テトリスS	¥ 5,220
デフコン	¥ 5,220
ドラえもん	¥ 5,220
ドラゴンフォース	¥ 5,220
信長の野望リターンズ	¥ 5,220
ハイパーリアクションR	¥ 6,120
バーチャルカジノ	¥ 5,220
ビクトリーゴール'96	¥ 5,220
ファイナルロマンスR	¥ 7,980
フィッシング甲子園	¥ 6,120
FIFAサッカー'96	¥ 5,220
パンツァドラグーンツヴァイ	¥ 5,220
ホラーツアー	¥ 5,220
麻雀同級生スペシャル	¥ 6,120
麻雀同級生スペシャルPP	¥ 7,980
マイベストフレンド	¥ 6,120
モータルコンバット2	¥ 5,220
ライズオブザロボット2	¥ 5,220
リンクルリバーストーリー	¥ 5,220
レヴォリューションX	¥ 5,220
ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル	¥ 4,380
ハード	
スーパーファミコン	¥13,800
ゲームボーイ	¥ 4,980
バーチャルボーイ	¥ 7,980
セガサターン	¥29,800
ゲームギア(カラー)	¥ 9,800
ゲームギア+1	¥11,800
キッズギア バーチャファイターミニ	TEL
ネオジオCD	¥26,800
ネオジオCD・Z	¥39,800
プレイステーション	¥25,800
ときめきメモリアルパズル	
ステキな予感(500P)	¥ 1,980
大好き(500P)	¥ 1,980
どきっ／(300P)	¥ 1,380
ラブソング(300P)	¥ 1,380
渚(300P)	¥ 1,380
ときめきメモリアル(300P)	¥ 1,380
夏(300P)	¥ 1,380
forever with you(300P)	¥ 1,380
藤崎詩織(108P)	¥ 980
片桐彩子(108P)	¥ 980
虹野沙希(108P)	¥ 980
早乙女優美(108P)	¥ 980
朝日奈夕子(108P)	¥ 980
古式ゆかり(108P)	¥ 980
如月未緒(108P)	¥ 980
美樹原愛(108P)	¥ 980

(表以外のソフトはTELにて／)

予約・販売・買取価格は変更する場合があります。お電話にてご確認ください

中古買取申込み案内(注意事項)

1. 申込書は必ず商品と一緒にお送り下さい。
2. 未成年の方は保護者の方に承諾の署名と捺印をもらって下さい。
3. 買い取り受付完了後の返品は不可。
4. らくがき・破損・故障など商品価値の無いものは送らないで下さい(万一送られても返品出来ません)
5. 同ソフト2本以上送られると買い取り価格は下がります。又、箱・説・付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。(一部買い取り出来ないものも有りますので出来るだけ送らないで下さい(CDソフトはケース・説付以外買取出来ません。ケース割等の買取も出来ません)ハード・パーツの付属品無しは買い取り出来ません)
6. 送金手数料は合計金額より差引となります(郵便電信為替)
7. 発送・返送手数料はお客様負担となりますのでご了承の程宜しくお願いいたします。
8. お送り頂く前にお電話にて価格を確認してください(価格は毎日の様に変動します)
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品いたしますのでご注意ください。

チャドラン中古買取特典付きセール

キリトリ

買取UP券(¥5,000まで)

SS・PSソフト1本につき
3本以上で¥100up
5本以上で¥150up
10本以上で¥200up

最高買取りUP額は¥5,000H8.4/30まで有効とさせていただきます。

※申込み用紙に印が無い場合受付出来ません。
※ソフト機種はSS・PSソフトのみ。
※同ソフト多数は不可。
※箱・説・付属品等すべて揃っている物のみ有効。

キリトリ

平成 年 月 日　　ゲーメスト 3月

買取申込書(保護者承諾書)

氏名	フリガナ ㊞	電話番号	(　　) ―	生年月日: 大・昭・平 年 月 日 / 年齢
住所	〒 ― 読みがな			職業: 学生 / 会社員 / その他(　　)
商品名				
商品売却(　)個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ ㊞	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ VB…バーチャルボーイ SC…スーパーCD-ROM FX…PC-FX SS…サターン GG…ゲームギア フォ…フォトCD VC…ビデオCD 3D…3DO NE…ネオジオ NC…ネオジオCD HA…ハード PA…パーツ

価格は送料・消費税別です。TELマークの売価はTELにて。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると切手料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
ゲーメストワールド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL		本誌 購入日	
本誌 購入店			

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（4月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　）	
※都道 府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ストリートファイター
ZERO 2係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道 府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

Vol.7特集「第４次スーパーロボット大戦」「あなたの考えたグッドなゲームキャラ関係」に対するイラスト・文章ネタ、何でもどーぞ！レギュラーコーナーへの投稿でOK！　（締め切り４月10日消印有効）

キリトリ線

ストリートファイターZERO2　人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを１人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ(　　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト＆文章ネタ大募集！締め切りは4月19日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

ほしい物を今すぐ手元に！！

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ

（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ファイティングバイパーズ組込

（筐体12ボタンパネル仕様）

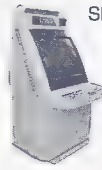


通販価格￥785,000(税込)

初回￥71,040　￥70,900×11回
初回￥38,280　￥38,200×23回
初回￥27,320　￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ SEGA バーチャロン 組込

（筐体専用パネル）



通販価格￥960,000(税込)

初回￥86,940　￥86,700×11回
初回￥47,180　￥46,700×23回
初回￥36,420　￥33,300×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様）CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥558,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 （カート）
シャドーオーバーミスタラ （カート）
マーヴルスーパーヒーローズ （カート）
ヴァンパイアハンター （カート）
サイバーボッツ （カート）
X−MEN （カート）

初回￥50,472　￥50,400×11回
初回￥28,444　￥27,100×23回
初回￥19,616　￥19,400×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様）CAPCOM ストZERO 2（新品） セット

通販価格￥439,000(税込)

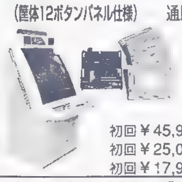


CPSⅡマザーボード
ストZERO（カート）

初回￥40,276　￥39,600×11回
初回￥22,852　￥21,300×23回
初回￥17,628　￥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

（筐体12ボタンパネル仕様）　通販価格￥498,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー （カセット）
ダライアス外伝 （カセット）
エレベーターリターンズ （カセット）
パズルボブル2 （カセット）
ゲキリンダン （カセット）
究極タイガーⅡ （カセット）

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ セット

（筐体12ボタンパネル仕様）

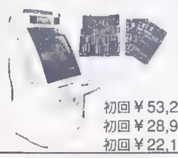


通販価格￥438,000(税込)

初回￥40,292　￥39,500×11回
初回￥21,684　￥21,300×23回
初回￥16,376　￥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様）KONAMI GXセット

通販価格￥588,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 （ロム）
セクシーパロディウス （ロム）
ときめきメモリアル対戦 （ロム）
サッカースーパースターズ （ロム）
ツインビーヤッホー （ロム）
ドラグーンマイト （ロム）

初回￥53,292　￥53,100×11回
初回￥28,984　￥28,600×23回
初回￥22,176　￥20,400×35回

CAPCOM ミニキュート（新品） CAPCOM ストZERO2（新品）セット

（18インチ筐体）

通販価格￥235,000(税込)



初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格￥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 （カート）
シャドーオーバーミスタラ（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ （カート）
ヴァンパイアハンタ （カート）
サイバーボッツ （カート）
X−MEN （カート）
CPSⅡ用ハーネス



初回￥34,652　￥34,100×11回
初回￥20,604　￥18,300×23回
初回￥14,756　￥13,100×35回

NAMCO 鉄拳2NEW Ver,ボードマスター セット

通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2 NEW Ver
ハーネス

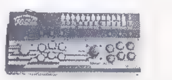


初回￥21,620　￥20,700×11回
初回￥13,340　￥11,100×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

PANATWIN. JALECO セット

通販価格￥168,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国（カート）
P-47 ACES（カート）
スーチーパイ2（カート）
湾岸戦争（カート）
ハーネス2本（カート）



初回￥16,012　￥15,100×11回
初回￥ 9,924　￥ 8,100×23回
初回￥ 7,336　￥ 5,800×35回

NAMCO ソウルエッジ ボードマスター セット

通販価格￥258,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス



初回￥23,372　￥23,300×11回
初回￥13,844　￥12,500×23回
初回￥11,516　￥ 8,900×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥328,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝 （カセット）
エレベタ リターンズ（カセット）
パズルボブル2 （カセット）
ゲキリンダン （カセット）
究極タイガーⅡ （カセット）
ハーネス



初回￥29,952　￥29,600×11回
初回￥17,404　￥15,900×23回
初回￥11,656　￥11,400×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥398,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 （ロム）
ときめきメモリアル対戦 （ロム）
セクシーパロディウス （ロム）
ツインビーヤッホー （ロム）
ドラグーンマイト （ロム）
サッカースーパースターズ （ロム）
ハーネス



初回￥36,532　￥35,900×11回
初回￥20,964　￥19,300×23回
初回￥15,296　￥13,800×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM ストZEROⅡ　☆予約開始 もちろん値引き有り!!

CAPCOM

D&Dシャドーオーバーミスタラ（新品）	値引き有り
ロックマン（新品）	50,000
闘神伝2	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	60,000
CPSⅡマザーボード	12,000
ストZERO（カート）	35,000
ヴァンパイアハンター（カート）	35,000
サイバーボッツ（カート）	32,000
X-MEN（カート）	25,000
ヴァンパイア（カート）	12,000
ストⅡX（カート）	9,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	25,000
バニッシャー	28,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

セクシーパロディウス（新品・サブ）	96,000
スラムダンク2（新品・値引き有	予約受付中
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	値引き有り
沙羅曼蛇2（新品）	70,000
スラムダンク	40,000
ドラグーンマイト（新品・ロム）	30,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリ1（配線済）	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー（ロム）	15,000
極上パロディウス	30,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000

プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ（新品）	225,000
鉄拳2（Ver.B）	180,000
クラッシックコレクション	60,000
スーパーワールドスタジアム95'	60,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
パラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR（基板のみ）	35,000
ガントレット（基板のみ）	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
F/A	15,000
ローリングサンダー（ロム）	25,000
スプラッターハウス（ロム）	25,000
タンクフォース（ロム）	10,000
プロテニス（ロム）	12,000

TAITO

ゲキリンダン（新品・ロム）	20,000
パズルボブル2（ロム）	23,000
ダライアス外伝（ロム）	34,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	30,000
あっかんべだー（ロム）	28,000
バブルシンフォニー（ロム）	15,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド改テトリス	8,000

SEGA

バーチャーキッズ（新品）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（音声アンプ付、配線済）	400,000
ファイナルアーチ	65,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
エジホン探偵事務所	52,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
Jリーグ1994	18,000
イチダントアール	10,000
所さんのまーまーじゃん	10,000

DECO

スカイファング（新品）	値引き有り
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000

ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
ドラゴンブリード	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ウルトラ警備隊	25,000
ドラゴンボールZ 2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

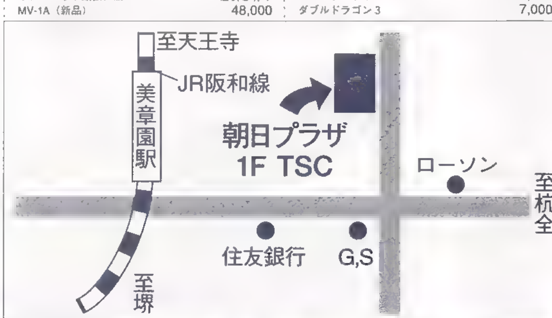
リアルバウト餓狼伝説	値引き有り
MV-1A（新品）	48,000
キングオブファイター95'	35,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	8,000
真サムライスピリッツ	2,000

ATLUS

ドンパチ	38,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

バイパーフェイズワンNEWバージョン（新品）	70,000
ワールドラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
レモンエンジェル	22,000
トキューン	15,000
達人王	18,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●

●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610
相互信用金庫本店（普）0030322

NEO·GEO® 通信販売 全国に宅配いたします SNK® 代理店

〈NG〉CDコーナー



●ネオジオ CDZ™ **¥39,800**（税込¥40,990）

●ネオジオCD 定価¥49,800 ➡ **¥25,800**（税込¥26,570）

●龍虎の拳外伝 ➡予約受付中！

●リアルバウト餓狼伝説	定価¥8,800	➡ ¥6,980	（税込¥7,190）
●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	定価¥8,800	➡ ¥6,980	（税込¥7,190）
●ステークスウィナー	定価¥7,800	➡ ¥6,291	（税込¥6,480）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価¥8,800	➡ ¥6,408	（税込¥6,600）

ネオジオCDソフト大激安!!

オール ¥1,922（税込¥1,980）
- ファイターズヒストリーダイナマイト
- ゴーストパイロット
- サイバーリップ
- ナムー1975
- サッカーブロール
- ビューポイント
- ニンジャコマンドー
- ニンジャコンバット
- ジョイ・ジョイ・キッド
- ラギ
- ミューテイションネイション
- トッププレイヤーズゴルフ
- キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- 2020年スーパーベースボール
- パワースパイクスII
- 得点王2
- 風雲黙示録
- 天外魔境真伝
- サムライスピリッツ

オール ¥2,893（税込¥2,980）
- 餓狼伝説2
- 餓狼伝説3
- 戦国伝承
- 戦国伝承2
- ダンクドリーム

オール ¥3,864（税込¥3,980）
- 痛快ガンガン行進曲
- 龍虎の拳
- 得点王3
- 押しだしジントリック

オール ¥4,835（税込¥4,980）
- ギャラクシーファイト
- 龍虎の拳2
- ADKワールド

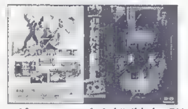
オール ¥5,806（税込¥5,980）
- ソニックウィングス3
- パルスター
- ゴウカイザー

〈NG〉カセットコーナー

●ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ **¥21,800**（税込¥22,450）



●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 定価¥32,000 ➡ **¥7,748**（税込¥7,980） 100本限り



●リアルバウト餓狼伝説 定価¥34,000 ➡大巾値下げ！ TEL



◀龍虎の拳外伝 予約受付中！

カセット大激安!!（オール新品・税込）

●真サムライスピリッツ	¥1,980
●みなさんのおかげさまです！	¥3,980
●リーグボウリング	¥3,980
●得点王3	¥7,980
●ギャラクシーファイト	¥7,980
●ソニックウィングス3	¥12,800

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,900 ➡	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900 ➡	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800 ➡	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600 ➡	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200 ➡	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200 ➡	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO·I	定価¥7,600 ➡	¥6,980
●メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300 ➡	¥2,980

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	●ネオジオCD（限定モデル）	¥19,800
	●ネオジオCD本体	¥17,800
	●龍虎の拳2	¥2,980
	●餓狼伝説3	¥1,980
	●真サムライスピリッツ	¥1,480
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥980
ネオジオ・カセット	●ネオジオ本体	¥9,800
	●リアルバウト餓狼伝説	TEL
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	●ソニックウィングス3	¥9,800
	●餓狼伝説3	¥9,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥7,980
	●龍虎の拳2	¥3,980
	●ファイヤースープレックス	¥1,980
	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	●サムライスピリッツ	¥1,980
	●ワールドヒーローズ2	¥980
	●餓狼伝説2	¥980

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい

新製品 ●XRGB-1 定価¥26,800 ➡ **¥24,800**（税込）
NG、SS、PS、SFCなどをパソコン用の美しいRGBディスプレイで楽しめる変換装置です。

NEC

NEC関連商品をお買い上げの方に
〈レーザーアクティブ、PC-FX、DUO-R、PC-FXGA のハードまたはソフト〉 ➡ SCDソフト「天外魔境ジライア（非売品）」をプレゼント!!（先着300名様）

新製品 これからはゲームを創る時代!!お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。
ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA＋スタータキット GMAKER
キャンペーンセット価格 定価¥65,800 ➡ **¥45,800**（税込¥47,170）

PC-FX 定価¥49,800 ➡ ¥29,800（税込¥30,680）

PC-FXソフト&パーツ（税込）

●銀河お嬢様伝説ユナ	¥7,700	●パワードール	¥6,980
●スーパーリアル麻雀PV	¥6,980	●スーパーパワーリーグ	¥7,700
●ミラークルム	¥6,980	●お嬢様捜査網（4月）	¥6,830
●ボイスパラダイス（4月）	¥6,830	●アニメフリーク 各種	¥5,980
●アニメフリークVol.3（4/5）	¥5,980	●紺碧の艦隊	¥3,980
●ときめきカードパラダイス	¥7,480	●バトルヒート	¥1,980
●ルナティックドーン	¥7,480	●卒業II	¥2,480
●アンジェリークスペシャル	¥6,980	●全日本女子プロレス	¥1,980
●キューティハニー	¥6,980	●麻雀悟空	¥1,980
●リターン・トゥ・ゾーク	¥4,980		
●FXパッド	¥2,980	●FXマウス	¥3,000
●バックアップメモリーパック	¥4,980		

DUO-R 定価¥39,800 ➡ ¥9,980（税込¥10,280）

DUO-R 対応ソフト（税込）

●ときめきメモリアル	¥6,980	●ぷよぷよCD通	¥5,980
●スチームハーツ	¥6,800	●聖夜物語	¥5,980
●同級生	¥4,980	●しあわせうさぎ	¥8,980
●銀河お嬢様伝説ユナ2	¥3,980	●しあわせうさぎ2	¥9,980
●デ・ジャ	¥5,980		

LaserActive NEC レーザーアクティブ（LD-ROM パック付）

定価¥128,800 ➡ **¥36,800**（税込¥37,800）

NECレーザーアクティブ（LD-ROM² パック）＋MEGA-LDパック
合計定価¥167,800 ➡ **¥49,800**（税込¥51,290）

◎各パックも別売でスタンバイ **¥14,800**（税込¥15,240）

LDソフト オール ¥1,980（税込）

LD-ROM² 対応
- ヴァジュラ
- 3Dミュージアム
- クイズエコノザウルス
- 悪魔の審判
- マンハッタンレクイエム

MEGA-LD対応
- I WILL
- ピラミッドパトロール
- グレードピラミッド
- ロケットコースター
- ザッピング殺意
- バーチャルカメラマン2

SEGA SATURN



★セガサターン TEL

新品 SSソフト在庫大処分激安セール!!（数量限定）

オール ¥980（税込）
- 学校のコワイウワサ花子さんがきた
- ゆみみみっくす リミックス

オール ¥1,980（税込）
- 実況パワフルプロ野球'95
- 水滸演武
- ダークシード
- 出たなツインビーヤッホー
- 平成天才バカボン
- レースドライビン
- 新・忍伝
- ワンチャイコネクション
- ストリートファイター リアルバトル オンフィルム

オール ¥2,980（税込）
- 完全中継プロ野球グレイテストナイン
- 魔法剣士レイアース
- 極上パロディウスだ！
- シャイニング・ウィズダム
- 卒業II
- バーチャルバレーボール
- リグロードサーガ
- RAMPO

オール ¥3,980（税込）
- ウイニングポストEX
- ガンバード
- ダライアス外伝
- パンツァードラグーン
- ベブルビーチゴルフリンクス
- 将棋まつり

新作ソフト予約受付中!!

4月発売予定			
5日	●アイドル雀士スーチーパイII（18才以上）	¥6,777	（税込¥6,980）
	●きゃんきゃんバニープルミエール（18才以上）	¥4,980	（税込¥5,130）
	●3×3 EYES	¥6,205	（税込¥6,390）
	●2度あることはサンドア〜ル	¥4,980	（税込¥5,130）
	●七つの秘館	¥6,630	（税込¥6,830）
19日	●大冒険 セントエルモスの奇跡	¥5,980	（税込¥6,160）
26日	●アルバートオデッセイ外伝	¥5,525	（税込¥5,690）
	●野々村病院の人々（18才以上）	¥5,980	（税込¥6,160）
	●爆れつハンター	¥7,480	（税込¥7,700）
	●首領蜂（ドンパチ）	¥4,980	（税込¥5,130）
	●ロックマンX3	¥4,980	（税込¥5,130）
	●トア 〜精霊王紀伝〜	¥4,980	（税込¥5,130）
下旬	●慶応遊撃隊 活劇編	¥4,980	（税込¥5,130）
	●ときめき麻雀パラダイスグラフィティ（18才以上）	¥4,980	（税込¥5,130）

おすすめ人気ソフトコーナー		
●ヴァンパイア ハンター	¥4,980	（税込¥5,130）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥6,777	（税込¥6,980）
●パンツァードラグーン ツヴァイ	¥5,220	（税込¥5,380）
●ドラゴンフォース	¥5,220	（税込¥5,380）
●スナッチャー	¥4,980	（税込¥5,130）
●麻雀同級生SP（プレミアムパック）（18才以上）	¥6,777	（税込¥7,700）
●エンジェルリップス（18才以上）	¥5,980	（税込¥6,160）

パーツコーナー（税込）			
●コントロールパッド	➡ ¥2,320	●ミッションスティック	➡ ¥7,230
●バーチャスティック	➡ ¥4,480	●プロアクションリプレイSS	➡ ¥7,980
●ファイティングスティックSS	➡ ¥5,480	●RGBケーブル	➡ ¥2,500
●リアルアーケードVF	➡ ¥3,980	●S端子ケーブル	➡ ¥2,000
●パワーメモリー	➡ ¥4,800	●RFユニット	➡ ¥2,000

PlayStation™



★プレイステーション **¥25,800**（税込¥26,570）

●鉄拳2	¥5,800	●ヴァンパイア	¥5,800
●機動戦士ガンダムVer.2.0	¥6,800	●バイオハザード	¥5,800

各店にて取扱い中!!

Nintendo®

●サテラビュー **¥18,000**（税込）

●8Mメモリーパック **¥5,000**（税込）

●バーチャルボーイ ＋ソフト10本付 定価¥64,000以上 ➡ **¥12,800**（税込）

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円〜 ＋代引手数料400円〜）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円〜）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00〜21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
•通信販売は本店のみです

お近くのお客様はご来店下さい



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
●御器所店／名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）☎841-6286
●南区店／名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）☎824-0054
●大曽根店／名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）☎915-8842

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ぷよぷよ通	25,000
ぷよぷよ	8,000
ポトポト	3,000
コラムスII	3,000
イチダントアール	8,000
テトリス	9,000
フラッシュポイント	4,000
ばくばくアニマル(ST-V)	3,000
エジホン探偵事務所(ST-V)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル(ST-V)	3,000
ゴールデンアックス	5,000
アレックスキッド	20,000
モンスターレア	7,000
ダークエッジ	15,000
忍	8,000
ブロクシード	3,000
青春スキャンダル	12,000
ベイルート	5,000
M.V.P.	1,000
エイリアンストーム	8,000
ガルディア	6,000
タイトー	
サイキックフォース	特価
究極タイガーII	特価
パズルボブル2	特価
ダライアス外伝	特価
プリルラ	68,000
ガンフロンティア	35,000
グリッドシーカー	22,000
ライトブリンガー	32,000
ハットトリックヒーロー'95	特価
スーパーマン	10,000
龍神	10,000
サンダーフォックス	15,000
チャイニーズヒーロー	3,000
スペースインベーダー	45,000
スペースインベーダーDX	18,000
女三四郎	25,000
達人	5,000
飛翔鮫	5,000
究極タイガー	7,000
あっかんべいだあ	特価
中華大仙	5,000
奇々怪界	7,000

大旋風	5,000
ニンジャキッズ	5,000
ルナーク	6,000
クイズクエスト	5,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
データイースト	
チェルノブ	22,000
ウルフファング	48,000
ウルフファング(海外)	25,000
エドワードランディ	58,000
ファイターズヒストリー	3,000
ファンキージェット	4,000
空手道	7,000
ロボコップ	5,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	50,000
ジェネシス	10,000
スーパーバーガータイム	15,000
コブラコマンド	5,000
ワンダープラネット	15,000
迷宮ハンターG	20,000
魔境戦士	5,000
ポケットギャル	10,000
アイレム	
ボンバーマンワールド	25,000
四川省	2,000
スパルタンX	10,000
剣豪	8,000
メジャータイトル	3,000
R-TYPE	16,000
バトルロード	12,000
フック	15,000
テクモ	
リムロッキンバスケットボール	2,000
ワールドカップ'90	2,000
スターフォース	25,000
忍者龍剣伝	10,000
ジェミニウイング	9,000
シルククーム	6,000
SNK	
ASO	18,000
脱獄	3,000
原始島	8,000
バドルマニア	3,000
スカイアドベンチャー	10,000

ストリートスマート	2,000
サイコソルジャー	120,000
アトラス	
豪血寺一族	8,000
豪血寺外伝	28,000
首領蜂	30,000
ポラックス	3,000
バンプレスト	
ウルトラマン	3,000
アルチメイトテニス	6,000
マクロス	12,000
マクロスII	10,000
美少女戦士セーラームーン	特価
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ2	18,000
ジャレコ	
ゲーム天国	特価
P-47 ACES	特価
ロードオブキング	5,000
ソルダム	6,000
銀河任侠伝	18,000
ポップフレイマー	15,000
アイドル雀士スーチーパイII	特価
その他(シューティング)	
バツグン	38,000
バツグン(ショーVer.ロム)	5,000
達人王	15,000
ドギューン	8,000
ゼロウイング	7,000
魔法大作戦	23,000
戦国エース	20,000
ガンバード	32,000
スーパーX	15,000
ダブルウイングス	6,000
サンドスコーピオン	7,000
テラフォース	8,000
その他	
大江戸ファイト	18,000
ワールドラリー	20,000
ビッグカルナック	15,000
ギャルズパニック	7,000
ギャルズパニックSP	20,000
ビィラップボーイズ	8,000
クレイジークライマー2	35,000

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

闘神ブレイザース	6,000
パイプドリーム	3,000
バンダイク	5,000
マジカルエラーを探せ!	2,000
カイロスの館	6,000
レディバグ	18,000
マジカルキャットアドベンチャー	9,000
ガンディーラー	3,000
五月陣戦	10,000
麻雀	
ファイナルロマンスR	特価
ファイナルロマンスII	特価
スーチーパイスペシャル	15,000
スーパーリアル麻雀PII	6,000
スーパーリアル麻雀PIII	10,000
スーパーリアル麻雀PV	20,000
プリンセスリーグ	3,000
スーパー華パラダイス	3,000
華の舞	8,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
アイドル麻雀放送局	2,000
トリプルウォーズ	8,000
セーラーウォーズ	15,000
ねるとん牌鯨団	2,000
プロ麻雀　極	5,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
下取りコーナー	
ファイティングバイパーズ	相談
バーチャファイター2	相談
(貴方の部屋まで引き取りに行きます)	
ストリートファイターZERO2	相談
マーヴル・スーパーヒーローズ	相談

ストリートファイターZERO	相談
19XX	相談
リアルバウト餓狼伝説	相談
ザ・キングオブファイターズ'95	相談
ヴァンパイアハンター	相談
サイバーボッツ	相談
X-MEN	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストIIX	相談
ライフフォース	相談
沙羅曼蛇	相談
ロストワールド(P付)	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
エドワードランディ	相談
その他なんでも可	

CPSIIボード 高額買取り中!!

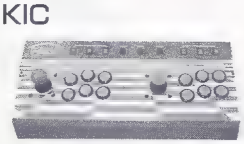


シグマ電子



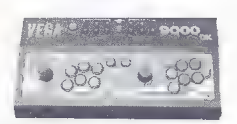
AV-5000　¥26,000

KIC



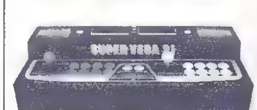
パナカスタムロング　¥34,000

ハッピー商会



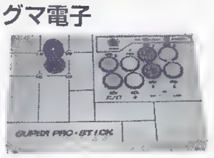
VEGA-9000DX　¥53,000

ハッピー商会



SUPER VEGA21　¥特価

シグマ電子



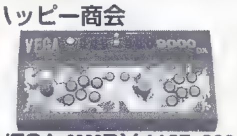
Σ-8000　¥15,800

KIC



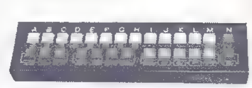
パナツインロング　¥38,000

ハッピー商会

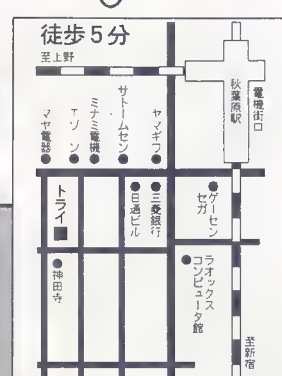


VEGA-9000DX　¥27,000
(オリジナルパネル)　(特価)

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000



株式会社 トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10～7時30分　日曜・祭日は10～6時　年中無休
TEL.03-5295-0667　FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

4月1日､7F「リクエストレトロゲームフロア」総入れ替え！

トライ アミューズメントタワー

TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

7F リクエストレトロゲームフロア（4／1～5／31まで）

ベラボーマン
オーダイン
ガンフロンティア
トリオ・ザ・パンチ
闘いの挽歌
ワンダーモモ
達人
ドラゴンセイバー
ライトブリンガー
メルヘンメイズ
X・マルチプライ
エスケープキッズ
フェアリーランドストーリー
パックランド
メトロクロス
ドンキーコング3
アップンダウン
UFOロボダンガー
ギャプラス
ギャラクシアン
スペースファイヤーバード
フェニックス

（内容は変更する場合があります）

6F レトロゲームフロア

ルパンⅢ世
フォゾン
イーアルカンフー
クラッシュローラー
リバーパトロール
ムーンクレスタ
サイバリオン
ジャングルキング
ジャンプバグ
ボンジャック
スカイキッド
飛翔鮫
ハレーズコメット
影の伝説
リブルラブル
ドルアーガの塔
魔界村
ガンスモーク
アテナ
エグゼドエグゼス
サスケVSコマンダー
クレイジークライマー
ロストワールド
スターフォース
ロックンロープ
ライフフォース

5F レトロゲームフロア

ファンタジーゾーン
ファイネストアワー
恋のホットロック
サイコソルジャー
ストリートファイター
メタルブラック
ワンダー3
ウィロー
沙羅曼蛇
ストライダー飛竜
イシターの復活
ワルキューレの伝説
アサルト
ドラゴンスピリット
ブラスアルファー
ゲイングランド
源平討魔伝
悪魔城ドラキュラ
R-TYPE
グラディウスⅡ
バツグン（スペシャルVer.）
コットン
エリア88
銀河任侠伝
MVS 6本差し

リクエストベスト10

（2月28日現在）

第1位　ベラボーマン
第2位　オーダイン
第3位　ガンフロンティア
第4位　トリオ・ザ・パンチ
第5位　怒
第6位　ナイトストライカー
第7位　闘いの挽歌
第8位　ワンダーモモ
第9位　テラクレスタ
第10位　達人

イベント大募集！

あなたのアイディアによるゲームイベントを広く募集しています。イベントの規模によってはワンフロア貸し切り状態なんてことも…。知り合いを集めてのゲーム大会もよし、オフ会のイベントとして利用するもよし。詳しくは「トライアミューズメントタワーイベント企画室」までお葉書でおねがいします（ご来店でもOKです）。

リクエスト受付中！

引き続きリクエストのほうも受け付けています。あなたの思い入れをそえて「リクエスト係」まで。

4月のゲーム大会予定

28日　ストリートファイターZERO2

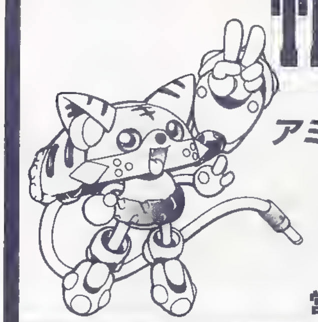
○エントリー受付は64人です。

新作ゲームリスト

ストリートファイターZERO2
レイストーム
龍虎の拳　外伝
戦国ブレード
その他の新作ゲームもご用意！

レゲーハイスコア実施中

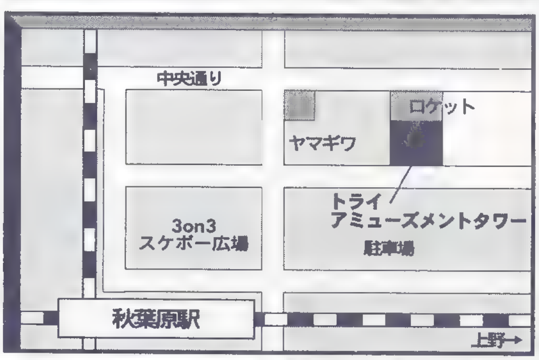
ついに我が店でもハイスコアを実施します。といっても新作ゲームではなく､レトロゲームが対象となります。ハイスコアは各筐体に掲載しますので、チャレンジしてみてください。



TRY AMUSEMENT TOWER

トライアミューズメントタワー

住所■東京都千代田区外神田4-3-10
TEL■03-5295-2345
営業時間■10:00～22:00（年中無休）



5面は、前半が山場だぞ!

SKULL FANG 空牙外伝™

スカルファング

©DATA EAST CORP.

今回は、ファイタータイプ用の隠しコマンドも紹介するぞ

担当 KMT

今回は、5面の攻略をするわけだが、その前に、意外と苦戦している人が多い3ボスを再チェックしたいと思う。

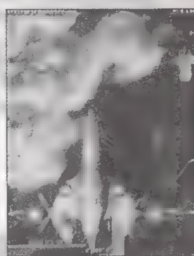
3ボス安定パターン

以前の攻略のときは、S-ユニットをこのボスまで装備するように、と書いたのだが、ボス前のラッシュがつらいので、そちらで使ってしまおう。

さて、3ボスのパターンなのだが、まずこいつは、画面上へ逃げるので、ボスの出す弾に注意しつつ、弱点に撃ちこむ。

この後、ボスは画面上から下へと移動するので、このときもできるだけ弱点に撃ちこもう。

ボスが画面下に消えた後、弱点部から電撃をだしながら画面上へと移動してくる。このときは、ボムを使ってぬけてそのままボスに撃ちこむ。



ここでボムを使う。このときの撃ちこみが重要だぞ。

あとは、ボスの弱点に効率よく撃ちこみ、ボムが使えるようになったらボムを使い、



あとは、ボムを使って撃ちこめばOKだ!

ボスに重なって撃ちこめばボスを撃破することができるだろう。

このボスで重要なのは、どれがけ効率よく弱点に撃ち込むことができるかだぞー

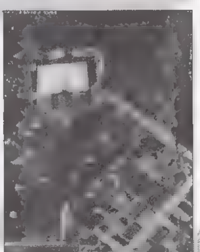
ちなみに、ショットを撃つときは、自分でボタンを連射すること。

ステージ5

この面の前半は、ボムを使いたくなる場所がけっこうあるのだが、一番つらいところまで、ボムを使うのはガマンしよう。

前半をうまくぬけられれば、ボスまでは、比較的楽に行き着けるだろう。

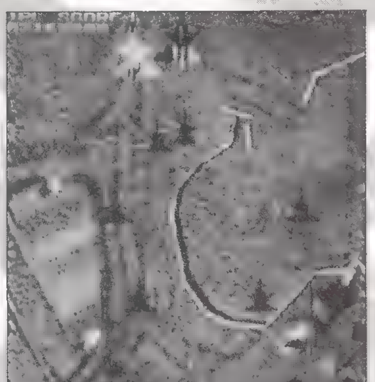
さて、その前半部分だが、まず、下から青ザコがでてくる(このときは、自分より低い高度にいるので、判定はまだない)。この青ザコが画面上のほうにいくと弾も撃ってくるので、左右どちらかの画面端から反対側へちょっとずつ移動してよける。



画面の広いほうに、ちょっとずつ動いてかわそう。

この青ザコの弾をよけると、上から青ザコが画面中央あたりまできて弾をはくので、これも画面端から反対側へとかわそう。

この後、ふたたび下から青ザコがわいてくるので、ここは青ザコが画面に現れたら、



ここはなるべく早くボムを使うこと。

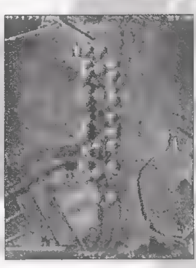
ボムを使って、青ザコの後ろにでてくる茶ザコまで巻きこんでしまおう。

茶ザコを処理した後に、機雷地帯となるのだが、ここは最初に画面中央でよけ、その後に画面の両端のどちらかでやり過ごせば、特に問題はないだろう。

ちなみに、ここの機雷も撃ち返すものがあるので、ショットは撃たないほうがいいぞ。

一応、撃ち返す機雷は、他の機雷と外見が違うのだが、ゲーム中にその違いを確認するのは困難なので、機雷は必要以上に壊さないようにしよう。

違いのほうは、写真のほうで確認してくれ。



中につまってる機雷が撃ち返すもの。違いがわかるかな?

機雷地帯を抜けた後も、つらい場面は続く。

まず、緑ザコが画面下からきて、画面中央あたりで3WAYを撃ってくる。

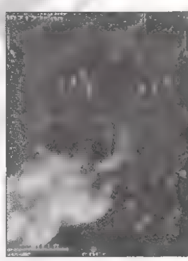
ここは、画面左端から3WAYの外側をよけながら、ちょっとずつ右へ移動していく。

この動きだけでは、さばききれないので、画面右端までいったら、2、3セットぐらいとんでくる3WAYを、弾の間に入ってよけよう。

ここを抜けてもホッとする



3WAYの外側でちょっとずつよける。



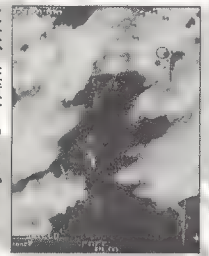
右端までいったら、3WAYの間に入ってよける。

ひまもなく、今度はホーミング弾を撃ってくる青ザコが現れる。

こいつらの撃ってくるホーミング弾は、壊すことができるのだが、いやらしいところから飛んでくるため、意外とくらいやすい。

ここは、ちょと見づらいかもしれないが、弾をよく見て、大きく動いてかわそう。

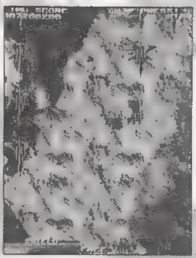
ただし、青ザコの体当たり


壊せるからといって、油断してるとやられるぞ！

には、注意すること。
それから、ホーミング弾をよけるときは、画面の一番下にいないこと。画面外からホーミング弾をくらうことがあるぞ。
この後の中型機×2のところは、今まで我慢していたボムを使おう。
たまに、ここでSーユニットがでることがあるので、そのときは、チャージメーター回復アイテムとして、ありがたくいただいておこう。


ついにボムを使うときが…。

背景がちょっと変わったところにでると、この面の開始時にでてきた青ザコが2セットくる。
ここも、画面端から反対側へとよければ、特に問題はない。
ここらへんでSーユニットがでるのだが、しばらく無視しておく。


こいつらは、的確に処理しよう。

青ザコを処理すると、緑ザコが2WAY弾を撃ちながら降ってくる。ここは、左→右と動いて、必ず全滅させること。画面下に逃すと、画面下から体当たりされるぞ。
この後に緑ザコ＋茶ザコ地帯となるので、ここはボムを使って一掃してしまおう。ボムを使ったら、Sーユニットを回収する。
ボムを使った後に緑ザコ（3WAY弾を撃つ）地帯となる。ここは左→右、右→左といった感じでよけ、弾よけがきつくなってきたら、Sーユニットを解除しよう。
この後にでてくる緑ザコは、撃ってくる弾をちゃんとよければ、特に問題はないだろう。
最後に、ボス前のラッシュとなるわけだが、ここはボムを使ってしまえば、なんてことはない。
ただし、高速でつっこんでくる茶ザコには、十分注意すること。


ここまで粘れば、十分だ。あとは、ボムで処理しよう。

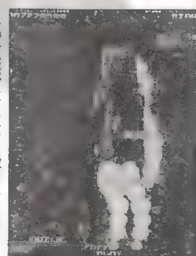
5ボスその1「キラーホエール」

こいつは、2ボスの改良版と思えばいい。よって、弱点も同じ場所だ。
このボスはパターンにしづらいので、できるだけ早く倒すようにしよう。


ボスの速射砲は、正面に撃たせると安全だ。

まず、2ボス同様、弱点に重なり、ボムを使い撃ちこむ。ただし、この後の攻撃をかわす自信がない場合は、ボムを使わず、ボスから離れて撃ち込もう。
弱点付近の速射砲は、常にボス弱点と軸を合わせておけば、くらう心配はないだろう。
しばらくすると、ボスは画面下へと移動しようとする。このとき、自機を早めに画面中央にもっていくと、後部の砲台から弾をばらまいて、画面上へ移動するので、弾をよけつつ、正面にまわりこんで再び撃ちこもう。
この動作に失敗して、ボスが画面下に移動したときは、後部の砲台から5WAY弾を撃ってくる。
この弾をくらうと、シールドが半分近く減るので、絶対にくらわないようにしよう。ボムが使えるなら、必ずボムを使うこと。
ボスが上へ行ったときは、

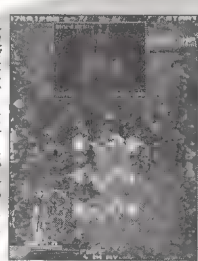

この弾は速いので、十分に気をつけるように。


この攻撃だけは、絶対にくらうな！

ボスの撃ってくる弾とホーミングミサイル（破壊すると撃ち返してくる）に注意して撃ちこんでいれば、意外に楽に倒せるだろう。
逆にボスが下へ行ったときは、苦しい戦いとなる。
このときは、長期戦となるので、無理をせずに落ち着いて戦おう。
ちなみに、このボスは耐久力が低いので、撃ちこめるときに、しっかりとダメージを与えよう。最初にボムを使うのも、そういった理由からだ。
ファイターパイロットだったら、ハイ・イオンシールドを使えば、いきなり瀕死まで追いこめるんだけどね…。

5ボスその2「EB-IIアサルト」

こちらのEB-IIアサルトは、名前からわかるとおり、EB-IIの改良版だけあって、その攻撃はなかなか厳しいぞ。
さて、めでたくキラーホエールを倒すと、画面下からEB-IIアサルトが出現するので、画面の両端のどちらかにいよう。
こいつは、一度画面外へ行ってしまうのだが、このときに安心しないこと。ボス後部から出す電磁波をくらってしまうぞ。


これだよ、これ！忘れるとよくくらっちゃうんだよね。

ボスが画面内に戻ってくると、今度は、ボスは画面下へと移動する。ここらへんの動きと弾よけは、EB-IIと同じなのだが、弱点に撃ちこむことに夢中になっていると、画面端に押しつぶされてしまうので注意しよう。
このような状況になってしまったら、ボムを使おう。またこのボスでは、こういった状況になりやすいので、ボムは、この状況以外では使わないほうがいいだろう。


こんなのをくらったら、ひとたまりもないぞ。

それから、弱点部をすれ違うときに、弱点部から電撃を出されるので、レバーを入れっぱなしにして、一気に抜けるようにしよう。ちょっとでもちゅうちょすると、くらってしまうぞ。
ボスが画面下へ消えたら、自機を画面上の右か左端にもっていこう。
この後、ボスが画面外からレーザー攻撃をしてくるときがある。このときは、オペレーターのお姉さんが教えてくれるので、オペレーターのお姉さんの顔が消えたら、反対側の端へ一気に動けば、かわすことができるぞ。
レーザー攻撃がこなかったときや、レーザー攻撃の後はボスが画面上へと移動する。
この時が、このボス最大のポイントといえるところだろう。
ここは、まず写真の位置で弾をよける。弾が通りすぎた


このへんでよける。この後、すぐに下へと移動する。

ら、一気に弱点部の横を通り抜ける。
　慣れないとちょっときついかもしれないが、ここは、確実にボムを使わずにかわすようにしよう。
　あとは、同じことの繰り返しだ。
　ともかくこのボスでは、ボス後部からの電磁波攻撃を忘れないことと、ボスが下から上へ移動するときの対処法を心得ておけば、意外に楽に倒せるボスといえるだろう。
　また、このボスも耐久力が低い。ファイターパイロットなら、ハイ・イオンシールドを使えば、楽勝だ！

ファイターパイロットの隠しコマンドについて

　ファイターパイロットには、インストで紹介されているコマンドのほかにも、実は隠しコマンドが用意されていた。
　そのコマンドとは
↓↓↓↓↑↑↓＋C
といった感じで、なかなか長いコマンドなので、とっさのときに使うのは難しいかもしれない。
　で、このコマンドを入力するとどうなるかというと、自機が回転してすべての方向にショットを撃つことができるようになる。
　この特殊機動は、そんなに使えるわけではないが、レーザーを装備してるときに使うと、それなりの効果が期待できるぞ！


全方向にショットを撃てるんだけどねぇ…。

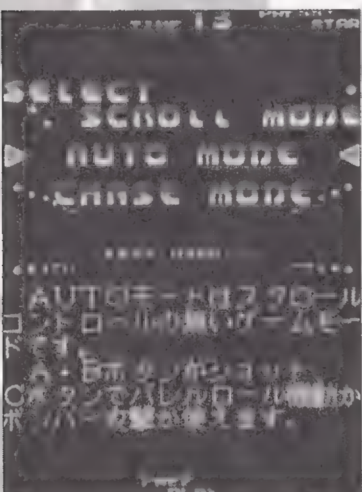
ファイターパイロットを使いこなせ！ PART2

　さて、今回隠しコマンドも公開されて、ファイターパイロットを使ってみようと思っている人のために、ちょっとしたアドバイスをしておこう。
　ファイターパイロットには今回紹介したものを含めて、6つの特殊機動があるのだが、この中で主に使うのは、2種類だけだろう。
　まず1つは、サイドスラストだ。もちろん、バックスラストや今回紹介したものでもいいのだが、コマンドの簡単さや実用性を考えると、この2つはちょっと使いづらい。
　では、どういう時に使うかというと、無敵時間の長さを利用して、今までの攻略でボムを使っていたところで、使うといいだろう。
　使用中はちゃんとショットを撃って、画面内の敵を破壊しよう。
　そして、もう1つは、ハイ・イオンシールドだ。


ただ使うだけでは、だめだぞ！

　ハイ・イオンシールドは、ボス戦でその真価を発揮する。
　4ボスやラスボスには、あまり効果はないのだが、他のボスではこれを使って弱点に重なるだけで、あっさりと倒すことができる。
　ただし無敵時間が短いので、調子にのっていつまでも重なってると、無敵時間が切れた直後にダメージをくらってしまう。チャージメーターの残量を確認しながら使用しなくてはいけないぞ。


そろそろボスから離れよう。



オート、チェイスのほかにもモードが…。

　ファイターパイロットはステージの道中さえうまく抜けられるようになれば、確実にボンバーパイロットより楽になるだろう（点稼にはむかないけど…）。

次回はいよいよ最終面だ！

　次は、最終面の攻略をやるわけだが、ラス面ということもあり、なかなか手強い。
　しかし、ラスボス以外は、特に問題はないと思われるので、ラスボスの攻略をメインにやろうと思っている。
　また、今回紹介したコマンドのほかにも、隠しコマンドが存在するので、そちらのほうもちゃんと紹介するぞ。

決戦は近い。シールドを温存するのだ

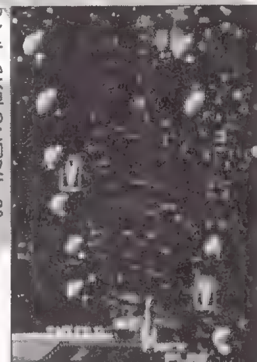
チェイスモード4、5面攻略

余計なダメージはボス戦で命とりだぞ!!

　さあ、チェイスモード攻略も後半戦に入るぞ。そろそろ敵の攻撃も厳しくなっているので1～3面までのようになんとなくPLAYしても面クリアでシールド満タン、というわけにはいかなくなってくるだろう。ダメージをくらいやすい場所を覚え、前もって減速したり、ロールやボムを使う場所を決めてシールド満タンで6面に行けるようになろう。

ステージ4

　基本的に3速で進む。部分的に2速まで落としてもタイム的には足りるはずなのでダメージをくらわないことを最優先にしよう。
　まずスタート直後の機雷地帯がいきなりイヤな場所だ。2速にして慎重に進む。撃ちかえす機雷がかなりの割合で混ざっているので、必要以上に機雷を撃ちにいったり、武器チェンジアイテムを不用意に壊したりするのはやめておこう。機雷の撃ち返し弾は撃つ方向が決まっている。正面にまっすぐ撃ってくる弾がギリギリ自機の横をかすめるような感じでよけるとよい。大きく動くと斜め方向の撃ちかえし弾をくらいやすい。
　中盤でもう一度中型機と機雷が混合で来るところがあるが、ここで特別に超スピードで突っ込んで来る機雷（しかも撃ちかえしタイプ）が出現するのでしっかり覚えておいて全部よけるか、全部撃つかしてしまおう。

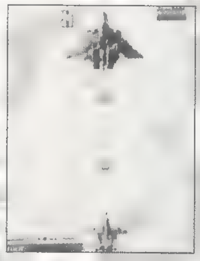

アイテムは早めに回収する。


よけるほうが安全。

ステージ4ボス

　このボスに関しては、ボス

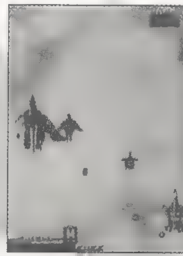
が自機と同じ速度に合わせて来ているような感じになっているので、1〜3面までのボスとは違ってスロットル操作はそれほど重要ではない。しかし、スロットル操作をうまく行えばオートモード時よりは楽に倒すことができる。ボス出現時は5速にしておきオートモード時と同じように戦えばよいが、ボスが変形して後ろにまわったときに1速に



この時点では自機はまだ5速。



ここで1速にしてボスの背後を取る。



5速に戻して撃ちこめ。

落とすと、ボスの背後からの攻撃が始まる前に再びボスの後ろにまわり込めるのだ。自機に後ろを取られたボスは画面上方に逃げようとするので、こっちもシフトアップしてボスを追う。例によって一度画面外に逃がすとかなり時間をくうので気をつけよう。

ステージ5

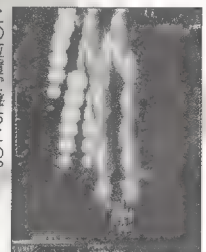
1〜4面までにくらべてかなり難しくなっている。ボスまでの道中は緑ザコを中心にいやらしい攻撃が多くボムやロールを使いたくなる場面が多い。1〜4面はS−ユニットを付けたらボスまで持って行って、強大なショットパワーで速攻で倒すというパターンでいくのが比較的楽にできたと思う。しかし5面に関してはかなりシビアなパターン化をしないとS−ユニットを持ってボスまでノーダメージというのは難しい。そのうえ2機目のボス「EB−IIアサルト」も今までのボスよりも相当いやらしい動きをしてくるのでロールやボムが必要な場合がどうしても出てくる。

そんなわけなので5面に関してはS−ユニットを無理に維持しようとせずにロールやボムを決まった難所で使っていくほうがよいだろう。

3速を基本に進み、機雷地帯などの難所では2速に落とす。ボムやロールの使用ポイントはオートモードの攻略と同じなので、そちらを参考にしてほしい。

ステージ5ボス

☆1機目、キラーホエール



この位置で撃ちこめ。

2面ボスとほとんど同じパターンで通用する。ボス出現時3速で待ち構える。当たり判定ができたボスに撃ちこみ始めると上へ逃げるので4速→5速とシフトアップして間合いを保ちつつ撃ちこめばよい。失敗してパターンが崩れたときや、ボスが壊れる前に変な動き方をしたら一度ボスを前に逃がしてしまって追いかけて撃ち込みにいこう。後ろに回り込まれるのは避けたい。

☆2機目、EB−IIアサルト

チェイスモードでうまくスロットルを使ってもこのボスはどうしても画面下のほうに来てしまうので、今までのボスのように速攻で倒すのは難しいだろう。基本的な対処法はオートモードと同じなので、そちらを参考にしてほしい。

とにかくクリアしたい人の場合、5面はヤマ場だと思う。6面スタート時シールド満タンならクリアは近いぞ!!



自機は1速なのにボスは下へ…。

ラクシーコーストをMTで爆走!

MANX TT Super Bike Twin

ドリフト、ライン取りで6速のまま
走り切ることも可能!やってみるべし!

担当:バイクの免許取りたい!するする

ゲーメスト杯
「MANX　TT オールジャパン タイムアタックラウンド'96」開催!

〔MANX TT タイムアタックキャンペーン実施店舗〕

店舗名&アドレス	設置筐体タイプ
❶ ハイテクセガススキノ 北海道札幌市中央区南5条西5丁目13番1 011-532-9055	デラックスタイプ
❷ オリエントパークセガワールド 福島県郡山市安積町荒井字大久保35番地の1 0249-46-8222	ツインタイプ
❸ ハイテクランドセガ草加 埼玉県草加市氷川町1132-1 0489-22-2510	ツインタイプ
❹ ハイテクランドセガ秋葉原 東京都千代田区外神田1-10-9 03-5256-8123	ツインタイプ
❺ ハイテクセガ戸塚 神奈川県横浜市戸塚区上倉田町479-2プレステージ戸塚 045-865-6322	ツインタイプ
❻ セガワールド静岡 静岡県静岡市七間町4-2 054-252-3591	ツインタイプ
❼ ハイテクセガ金山 愛知県名古屋市熱田区金山1-1902 052-323-0121	ツインタイプ
❽ セガ・デボルテ 愛知県名古屋市中区栄1-4-5 052-222-3920	デラックスタイプ
❾ セガワールド布施 大阪府東大阪市長堂1-1-1 06-783-6999	ツインタイプ
❿ 心斎橋GIGO 大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 06-213-8024	デラックスタイプ
⓫ ハイテクセガ廿日市 広島県廿日市市本町4-22 0829-32-9530	ツインタイプ
⓬ ハイテクセガ松山 愛媛県松山市大街道1-4-10 0899-21-3438	ツインタイプ
⓭ 天神GIGO 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 092-724-5971	デラックスタイプ
⓮ ハイテクセガチャタンプラザ 沖縄県中頭郡北谷町美浜3-6-7 098-936-7904	ツインタイプ

1996年4月6日土曜日から4月30日月曜日までの約1カ月間において、日本全国にあるセガ直営店(14店舗)にて「MANX　TT」(デラックスタイプ&ツインタイプ)を使ったタイムアタック大会が行われます。この大会は「TTコース」を使って争われる。なお筐体が2タイプ存在するが、これは別々に集計され、トータルの集計は行われない。その大会の開催会場は、左記にある全国14店舗において行われる。さ~てデラックスタイプ、ツインタイプ、どちらでタイムアタックする?

〈大会参加方法〉

●左記大会会場(店舗)に大会参加用紙が用意されているので、参加希望者は、プレイ後に必要事項を記入し、店舗スタッフに渡してください。そのデータは大会終了後、各店舗よりゲーメスト編集部に発送。集計後、誌面にて結果発表を行う。

〈ルール〉

●使用コースは「TTコース」。
●デラックスタイプは3周のトータルタイムで競い、ツインタイプは3周のトータルタイムで競う。
●両タイプ共、必ず1人プレイでタイムアタックをする。通信対戦プレイでのタイムは無効となります。

〈大会実施期間〉

1996年4月6日(土)~4月30日(月)まで

全開！全開！ LAXEY COAST

ドリフト走行とグリップ走行を使い分けろ!

6速にしたらあとはそのまま!

さて今回はマニュアルでやさしいコース「ラクシーコースト」を走ってみよう。

マニュアルとなって変わってくる点は、まず自分の意思でシフトアップ、そしてシフトダウンを行う点。それに伴って操作が複雑になる点であろう。でもこのコースならそれほど問題はないかな。



レッドゾーン手前に針を合わせて待ち、GOサインで全開へ!

スタートでまずアクセルを空け、レッドゾーンに入るくらいのところに合わせ、スタートシグナルを待とう。

スタートと同時にアクセルを空けていき、レッドゾーンに入る前に1速ずつ親指でボタンを押してシフトアップしていく。

6速までシフトアップしていくのだが、その間に1つ目の右、2つ目の左、3つ目右、そしてジャンプ前の左カーブを通過していく。

ここではライバルとバトル（レースモードなら）しながら、インを突きながら走っていく。このとき、左手の親指はシフトボタンに伸びているはず。この状態では左に力が入らず、ほとんど右手1本でコントロールをすることになる。そのため微妙なコントロールが難しい。

しっかり右手でバイクを抑え、ひざ、そして腰を使って少しずつラインを変えられるようにしよう。

6速になったらあとは両手でしっかりコントロールができるはず。そこからが本気を出していくところだ!

まず最初の仕事はジャンプ。ジャンプ前にしっかり直進状態にして、真っすぐ飛べるようにさせる。ジャンプしたら、着地までに再度直進確認しておく。

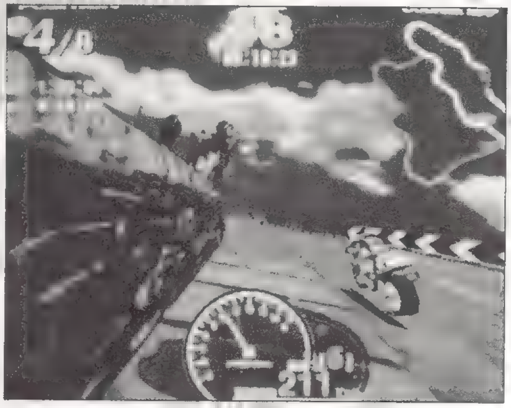


シフトアップしつつインへ入っておく。慣れないとつらいぞ!

着地後、ガンガン加速してトンネルに進入していく。

出口に近付いたら少しずつアウトからインへ寄っていく。

そして大左カーブへ。



しっかりインへ!ライバルと壁の間に入っていく!

この左カーブ、グリップ走行では走れないので、バイク版ハイグリップ走行（1回強制的に切り込んで戻す、これでインに寄って滑り出す前にグリップを回復させるテク）をくり返し、インへ入るようにする。切り込みが強過ぎるとインの壁にぶつかるので、慣れたいところ。

左カーブを抜けたら小ジャンプをして右カーブ。

この右カーブ、アウトから進入し、アウト=イン=インのラインを走る。これにより次のヘアピンをアウトからすぐ入れるようにさせる。

アウト=イン=インときたら、すぐ左へバイクを倒し込み、ヘアピンのインへ一気に入っていく。

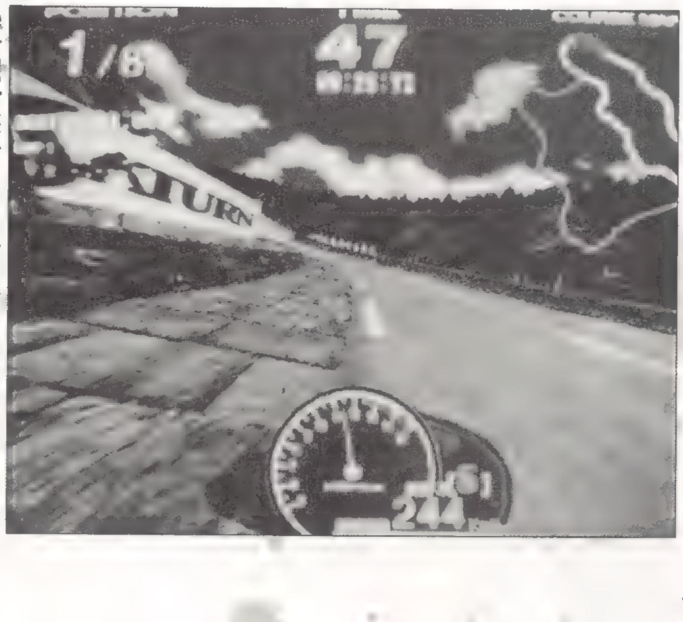
クリッピングポイントを通過したらすぐバイクを起こして加速させていく。このとき起こすのが遅いとアウトまでふくらんでしまうので、少し早めがいいだろう（アウト寄りやミドル寄り）。

チェックポイントを通過するときにはすでにバイクを次の右カーブのインへ傾けていく。だがこの右カーブのあとすぐ左カーブになるので一瞬右に倒したと思ったらすぐ左に倒すようにしよう。



しっかり直進状態にしてからジャンプできるようにする。

右、左というカーブだが、できるだけここを真っすぐな感じで抜けられるように。

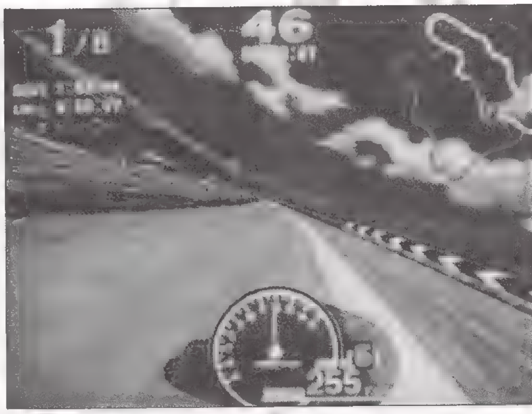


ハイグリップ走行でインをキープ。強すぎず弱すぎずといった感じ。

左カーブを脱出したら、バイクを右へ寄せていき、次の左カーブの準備に入る。



早めにヘアピンへ進入していかないとインに入れないぞ!



アウトまで寄ったら、そこから次の左カーブのインへ入っていく。このときの弧の大きさはけっこう大きめ。アウト=イン=ミドルで。

できるだけ減速を抑えるためにも、過度な倒し込みは必要ない。とにかく高いスピードが欲しいのだ。

ここでの注意点として、あまりアウト側、バンク状の高くなっているところから進入しようとすると、ジャンプすることがある。この間、スピードが落ちない利点はあるが、その方向が悪いとインの壁にぶつかるし、アウトへ向きすぎているとインに入れなくなるので気をつけること。

少しずつふくらんでいき、アウトへ。残るは3つのカーブだ。

インのダート部分まで入るようにして抜けたら次の緩い右カーブの進入の準備へ。

ミドルから進入し、イン、そしてまたミドルへと抜けていく。あまりきつく切り込まなくてもOKだ。



ハイグリップ走行で最終コーナーを走る!バンクが少し怖い。

できるだけ高いスピードでカーブを抜け、そしてできるだけ短い距離を走ればいい。

緩い右カーブを抜けたら次は最後のカーブ。

最後のカーブは大きく、そしてアウト側がバンク状になっている。

このカーブへの進入だが、まずはアウトから。アウトから進入していきインへ突っ込んでいく。ここもグリップ走行ではインをキープできないので、ハイグリップ走行を行う。

小さく強めに倒すことでグイッとインへバイクを動かし、滑り出す前にバイクを起こす。これをくり返してここのカーブを抜けていく。



最終コーナーを抜けたらアウトへ。加速させていこう。

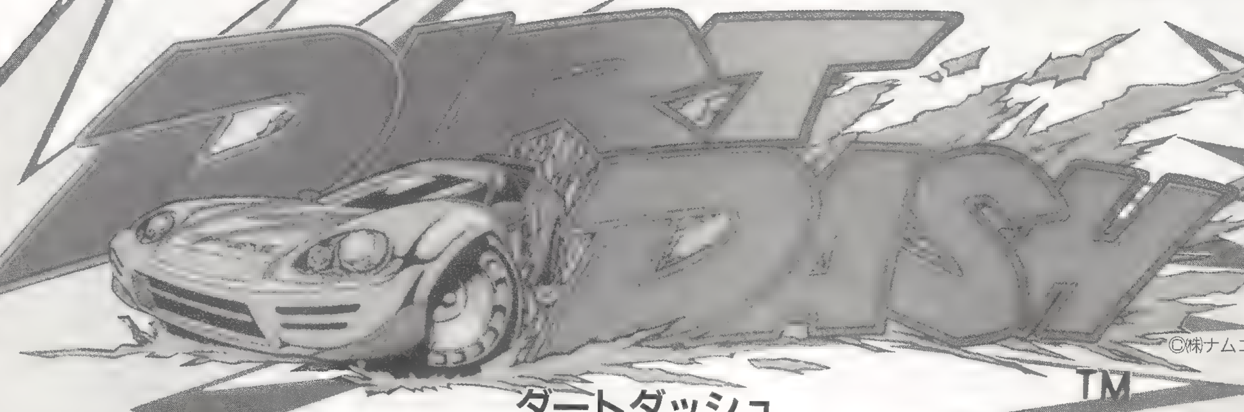
あとはバイクを起こしていき、ゴールを目指す。

2周目以降の1、2つ目のカーブは、スピードが高いので注意しよう。

6速全開でこれで走り切れるぞ!



ステージ1、2を中級者用マシンで走る！



TM

ダートダッシュ

先へ進むためにはまずやさしいコースで ミスをしないことが重要！

担当：ダートラーずるずる

中級者向けマシンで1コインクリアを目指す！

今回から始まるダートダッシュの攻略は、何が何でも1コインでクリアしたい人へのもの！最速を目指すなら激ムズ用マシンを選べばいいんだけど、これできちんと走るのはかな～り難儀なこと！

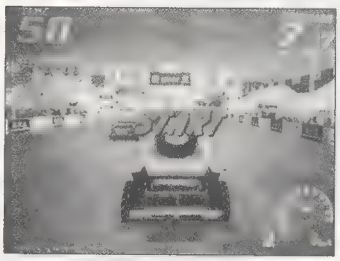


攻略で使うマシンは中級者用のもの。一番遅いが確実だ。

ここはひとつしっかりやろうということで、中級者用のコントロールしやすいマシンで走り切ることにした。

このマシンで走ることでコースを熟知していき、1つずつマシンのランクを上げていき、上を目指すようにしたい。

今号は「CITY」「HILL」ステージを走るぞー！



最後に「SNOW」ステージはつらいかも。でも大丈夫！

ステージ1 CITY

とにかく全開!高いスピードをキープせよ!

さてスタートだ！選んだマシンは中級者用のマシン。ミッションはしっかりしたコントロールを優先するためオートマとしたい。

スタートのカウントダウンが始まったらアクセルを踏み込み、レッドゾーンまで回転を上げ、待つ。GO！のサインでアクセル全開へ！ガンガン加速だあーっ！



街中の右カーブ。バスに注意。ふくらみすぎに気をつけよう。

スタートして道なりに進んでいくのだが、できるだけスピードが落ちないように、そして近道ができるようにして走る。

コースを道なりに走るのだが、2つ目のカーブ、右カーブでアクシデントが起きやすい。それはバスがいるからだ。これに注意してインを通る。

街中をさらに走ると細い道へ続く右カーブへ。ここはあまりふくらまないようにし、その細い道へインから入れるようにしていく。



広い道から狭い道へ。ふくらむとぶつかる。しっかりミドルへ。

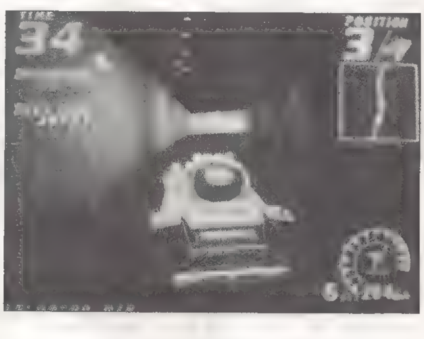
細い道に入ったら右側を走る。ゴミ箱を吹っ飛ばしたあと左、右と曲がるシケインへ。

道幅が狭いがこの中でしっかりアウト＝イン＝アウトという最速ラインをキープしながら走る。キュッとハンドルを切り込むよりは、しっかりグリップさせて走るほうがきっちり曲がれる。あわてずにしっかり走り抜けたい。



まず左、そしてすぐ右のシケイン。グリップ走行で抜けるぞ。

さらに走るとトンネルへ。トンネルは左へ曲がっている。これを覚えておき、アウトから進入し、接触しないようにしっかりグリップさせて走るようにしよう。



少しきつめに切り込んでインをキープして抜けていく。

トンネルを抜けたら、右寄りを走りつつ最短コースを走り少しずつ左側へ寄る。

次の右カーブを大きく減速させないように曲がり、その先のジャンプへ。ジャンプ前に直進状態にして飛ぼう。



できるだけ減速を抑えて曲がりジャンプへ。加速だあーっ！

ジャンプを110mぐらいにまとめ、残るCITYステージのコースをインを攻めながら走っていく。

左、右と軽く曲がるとチェックポイントへ。

オンロード上をずっと走ってきたコースから、ジャリ系のダートコースへと移るぞー！

ステージ2 HILL

ライン取り次第でより速く走れる！ コース幅をしっかり使え！

ステージ「HILL」に入るとコースはダートになる。「C-TY」ステージと比べるとグリップが悪いので、ライン弧を大きくしないとね。

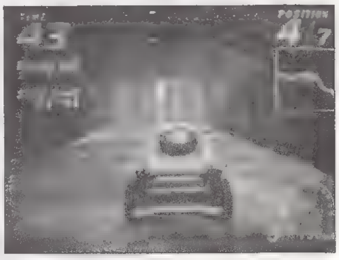

大きなライン弧を作る。がそこに故障車！気をつけよう。

このステージに入り、すぐ左カーブへ。ここをできるだけ高いスピードで走るために大きな弧を作っていくが、それでは次の右カーブのアウトへのラインが取れないので、アウト=イン=ミドルぐらいにし、次のアウト、左側をキープする。がしかしそのアウト側にライバルが故障している場合があるので注意する。ぶつからないようにして最短コースを走っていく。


分岐を右へ。戸をぶち壊しつつ右へ。でないと接触する。

右のあと軽く左へ曲がるところに来るが、ここで道が2つに分かれる。ここを右へ進み、戸をぶっ壊し（2つ）ながら右へハンドルを切る。

すると少しショートカットすることができる。そこから左へ少し切り、次のきつい右カーブをアウトから入る。


しっかりインを通る。舗装面から出ないように曲がる。

アウトから強引に切り込みドリフトをさせインへ。すぐカウンターをあてて加速させて抜けていく。ここをグリップ走行で抜ける場合はアクセル全開のまま、ブレーキをしばらく踏んでやればいい。

ミドルよりふくらまないようにし、舗装道路上から出ないようにし、右側へ。

箱が見えてくるので、その間を通って左の細い道へ切り込んでいく。

細い道での走り方は、「C-TY」ステージと同様で早めに切るように、接触しないようにする。とくに最後の左カーブ。強めに切り込むといい。


右へ寄り箱の間を抜けて左へ。少しでも高いスピードで進入。

再び広い道へ出たら道なりに走っていく。

少し走ると長い右カーブへ。この先は急に狭くなり、凸凹の橋へ。ここへしっかり入るため、ミドルで脱出する。


凸凹の橋をしっかり直進し、右左のシケインへ強引に入る。

しっかりミドルへ出たらそのまま直進し、凸凹の橋上へ。しっかり真っすぐ走り、橋から落ちないようにする。

橋が終わる直前、一気に右へ切り込み、右、左のシケインのインへ。ハンドルを戻すと左のインへ来るようにする。

抜ければチェックポイント。ここで失敗すると次のステージに響いてくるぞー

そろそろクリアが見えたかな？

PUZZLE&ACTION サンドアール

残り6つのゲームでとりあえずすべて終了。最後に出てくるラスボス「サー・ク王」を倒せばクリアだぞ。

担当:キャサ夫

どうでしょう。2回にわたって「サンドアール」の中のゲーム22個のうち、16個を紹介してきました。

今回は残り6個のゲームを紹介し、読者のみなさんにクリアを目指してもらう。

ちなみに今回の6つのゲームは超ムズで、ゲームセレクト画面に4つも出れば必ず死ねるくらい難しい。

今回のゲームは攻略的なものが少しできない。というのは「人間面による性能の差」がかなり問われ、誰もが簡単にクリアが可能ではないのだ。

しかし、ゲームのコツやタイミング的なもので攻略するので必ず覚えてくれ。

●ライオンネル・リッチー ノルマ3

ライオンが持っている肉に弾を当てて穴をあけ、その穴同士をつなげていき肉を2つに分けるゲーム。

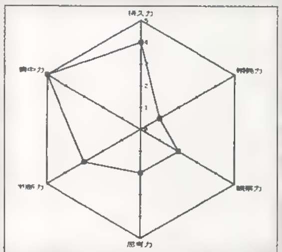
ノルマは3つ。基本的に運はからまず、実力勝負となる。

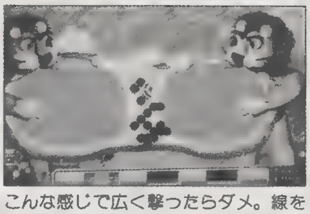
操作はレバーでカーソルを動かし、ボタンで弾を撃つ。弾は連打するとある程度連射がきくので、常にボタンを連打することが重要。

肉は意外に厚く、縦に弾を13発くらい当てないとちぎれない。

コツとしては、肉が勝手に左右に動くのでカーソルは横へ動かさず、縦移動を重点的に考える。縦に一本の線を作るようにするのだ。

ランクが上がるにつれて時間も少なくなるので注意。





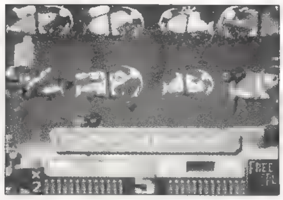
こんな感じで広く撃ったらダメ。線を作る感じがベスト。上、下部の撃ちもらしに注意。

●魚魚ルーガ ノルマ3

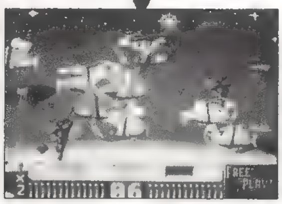
8匹いる魚の中で画面一番手前を泳いでいる魚を当てるゲーム。

集中力が必要で、自分の目を信じることが必要なゲームである。しかもノルマは3つ。

ゲームが始まったあと、基本的な動きというのがある。8匹いる魚は始まると同時に4匹ずつに大きく分かれ、その群れは3回交差するのだ。その交差時がポイントである。



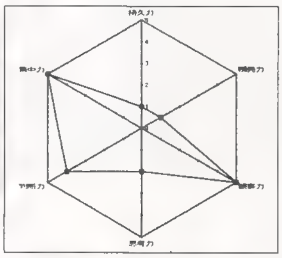
ゲーム開始時、この8匹の魚たちが…、



「スイスイ」と泳ぐ。手前の魚はオレンジだ!!

このゲームをクリアするコツとしては画面の真ん中あたりを見て交差する魚を覚え、3回目の交差で確認する感じがベスト。

ピンク色の小さな魚が2匹いて、非常に見づらいのでこいつらに注意せよ。



●海がダイスき～ ノルマ3

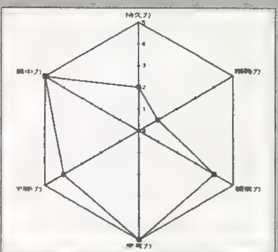
4×4のマス目上でさいころを転がし、さいころのサカナの面がゴールで上になるようにするゲーム。

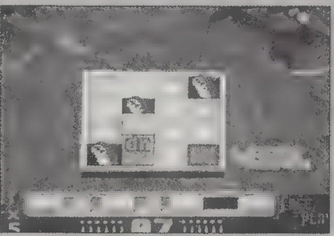
サンドアールでも1、2を争うくらいむずかしいこのゲーム。ノルマは3つですごく思考力が問われてしまうのだ。

操作は簡単でレバーのみ。ボタンはいらない。

基本的に4×4のマス目上で転がすのだが、もちろん障害物が存在し、簡単にはクリアさせてくれない。

難しいマップの場合、ゴール手前3マスが直線になっていることが多い。だから最後残り3マスのとき、サカナの絵柄がゴール側の面に向くように途中で合わせればOK。





この状態。魚の絵柄は真下になっている。



で、右に2つ進めばゴール。

●びみょーなトライアングル ノルマ3

6つの正四面体のクリスタルの中で1つだけ色の違うクリスタルを当てるゲーム。



正解は左下の物。黄が1つ多い。



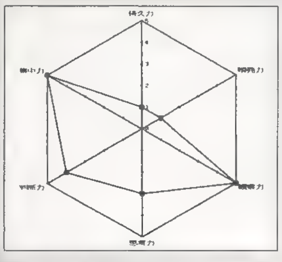
このように回転しているのはトライアングルに集中。

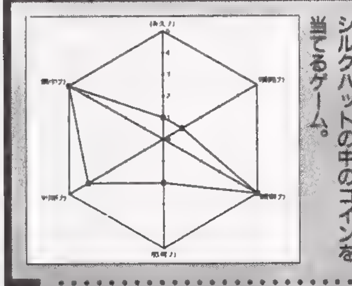
このゲームもノルマは3つで観察力が重視されるゲームである。

6つの正四面体はすべて異なった速さで回転している。さらにレベルが低ければ色が2種類しかなく簡単だが、高くなると2種類増えて最高4色になり、非常に見づらくなってくる。

クリアするにあたって、攻略的なものはない。画面中心に合わせて全体を見て、観察するしかない。

パターンとしては、正四面体の色が1色多いのを探すのが基本となる。比較的時間が長いのでおちついて見れば大丈夫。

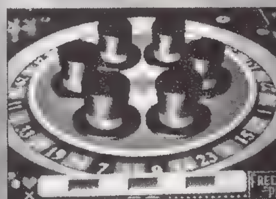




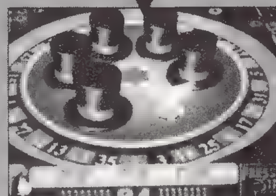
●そいつはごHAT ノルマ3

高速で回転している6つのシルクハットの中のコインを当てるゲーム。

サンドアールの中で最強の難しさを誇るゲームなのだ。ハッキリ言って攻略法なし。
初め止まっているところにコインが置かれ、帽子で隠して回り出す。
コツとしては、コインの入った帽子を目で追い、頭も回転に合わせればなんとかなるといった感じだ。プレイしている姿を見るとかなりマヌケだ。
でも、それくらい難しいゲーム。できればゲームセレクト画面に出てきた場合は選ばないほうがよい。



「オラー」と超高速で帽子が回転している。もう見えません…。



でも、見える人は正解するのだ。動体視力アップ!

ラスボス紹介「サー・ク王」

スッゲーふざけた名前のラスボス「サー・ク王」。ただでさえいくつもあるゲームをクリアしなくてはいけないので、やっとラス面クリアと思うとコイツが出てくる。

今のところラスボスの動きは超ランダムと思われ、持ちハートを5つくらい持っていっても負けてしまう場合もあるほど。

サー・ク王の体力はハートが5つ。右拳にジャンプ攻撃でダメージを与えるのだ。



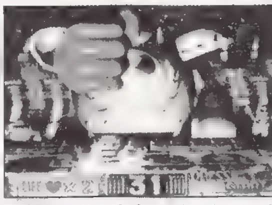
ボスにはこのようにジャンプ攻撃で、一気に2発当てろ。

1ジャンプで与えるダメージは2分の1ハート。しかし、1ジャンプでコンコンと2回ヒットさせなければいけない。サー・ク王は一定の時間 or ダメージで発狂モードに変わり、自キャラを拳で潰しにくる。潰されると勿論ハートは1つ減る。

「サー・ク王」に勝つにはジャンプ攻撃を確実に2発ヒットさせ、画面中央を保って戦うのが理想。

サー・ク王に勝てばやっとエンディングだ。

1コインクリア目指してガンバってくれ!!



ク王は怒ると手がまっ赤になって潰しにくる。超フェイントが入っててむかつくぞ。









バーチャファイター2.1

AM R&D DEPT.

もうそろそろ…
じじい、あしたのために

あしたのためにその4:ハゲ丸。いや、ごめん影丸。

担当:VOVO "美に大衆" しじみ

う――す。ホ[illegible]す。最近[illegible]がここよさげなし[illegible]って[illegible]う見るっす。いい感じー[illegible]

今回は対カゲ戦。カゲは[illegible]級などよりも割と[illegible]い感があると思う。[illegible]ヤ[illegible]の[illegible]のように[illegible]れる連携は[illegible]しいの技の[illegible]に弱い[illegible]すれに[illegible]つかない相手にはこちらが適当[illegible]ってるだけでも勝[illegible]ほどだ。こう[illegible]やって勝てるん[illegible]なんていいじゃん」となってしまうのだが、それでは"バーチャ"とはいえないので少しおつき合い願いたい。それにそういう「相性」をふまえてい

巷のアーケードで、また初[illegible]者に近いようなじじいに上級者のカゲが負けてしまうような光景を見た人も多いのではなかろうか。カゲ使いにしてみれば「背旋肘」は非常に厄介な技であろう。バックダッシュ・背旋肘のリピートなどはまさに悪夢にちがいない。しかしじじい慣れしているカゲ使いは「そこ」を見逃したりはしない。そう、残りの2つの連携である下Ⓟ→旋蹴りと下Ⓟ→龍尾閃で対応してくるのだ。



カゲの下Ⓟからの2択を背旋肘で[illegible]

る相手には「適当」は通用しない上、仮に「適当」で勝ったとしてもその相手を「納得」させることは難しいだろう。

なぜ「適当」で勝ててしまうのか?カゲの連携止めを考えてみよう

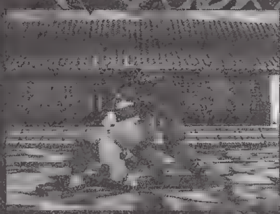
例によってまずはカゲの連携と止め方をフローチャートで考えてみよう。

カゲの下Ⓟスタートの連携は大抵このフローチャートのようになるはず。通常カゲの[illegible]Ⓟ[illegible]肘という連携は下Ⓟか[illegible]当たるかガードしてしまうと[illegible]返し技は存在しないのだが、じじいには背旋肘[illegible]Ⓟ[illegible]で返せる場合が多[illegible]下Ⓟ・中段キックや[illegible]Ⓟ[illegible]

[illegible]も同様である。[illegible]下Ⓟの判断[illegible]



張延落の場合も……



肘はすかってこのとおり。

先読み重要!ただし多用は禁物

下Ⓟ→旋蹴りや下Ⓟ→龍尾閃を他キャラ戦より[illegible]も多用してくるカゲ使いには要注意。[illegible]ます[illegible]し慣れしてい[illegible]と思って構わないだろう。こういう相手とは存分に[illegible]み

合い[illegible]。

一度背旋肘[illegible]相手の[illegible]連携を潰すこと[illegible]考えた[illegible]これらカゲ側か[illegible]連携を必ず頭に入れ[illegible]してそれぞれに[illegible]

[illegible]う。

●[illegible]旋蹴りについて

[illegible]カゲ[illegible]能[illegible]先[illegible]ことが[illegible]潰すのが[illegible]したら[illegible]技が連続[illegible]順手(・Ⓟ)というマヌケな技でしか返せないので読み合いとなる。一応2択をかけてくるのだが、最近ではファジーガードをしてくる場合が多く、こちらもワンテンポ置くなどの対応が必要。





ⓅⓅで潰す。中蹴り、投げ、龍尾閃 下Ⓟからの旋蹴りは、[illegible]の場合も対応できるぞ。

●下Ⓟ→龍尾閃について

これもカウンターで[illegible]もらわない限りいく[illegible]め方が存在[illegible]。ⓅⓅ[illegible]脚[illegible]Ⓚ[illegible]龍尾[illegible]止めてい[illegible]くに[illegible]Ⓚはかなり[illegible]た後の追い打ち(宙舞[illegible]Ⓚなど)も安定して[illegible]られる。龍尾閃を先読み



下Ⓟを見たら[illegible]





ローキックキャンセル(↓ⓀⒼ)でフェイントだ。

ようし2択だ。[illegible]

で潰せるようになると相手の下段攻撃に対するプレッシャーにもなるのでクセを見抜きチャンスをモノにしよう。

じじいはカゲの下Ⓟがカウンターであたらない限りその連携をガード以外の行動で潰してダメージを与えられる場合が多い。無論「先読み」なのでそれなりのリスクを背負うのだが、他キャラ戦よりもそれは小さいのでこれを狙わない手はない。「先読み」を狙うには当然その前に布石を敷く必要があるのだがそこは君の腕が試されるところ。



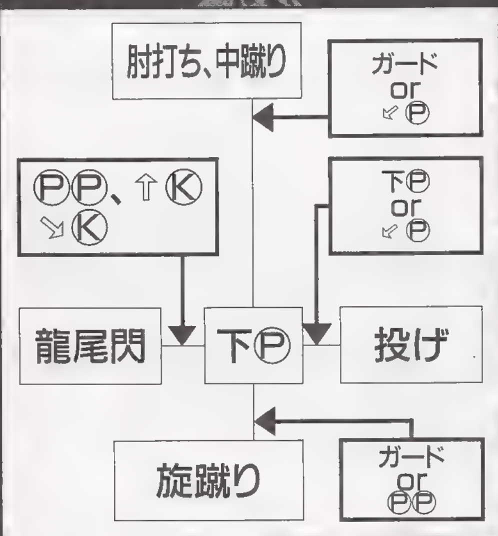
ドッカーン!ドンピシャ!



これで[illegible]分[illegible]減らせるぞ!



日進月歩の攻略パターン！
気合い充分！完全奥義!!







針鼠弾サーをぶん投げろ！

カゲ戦においていくつか注意したい点を挙げておこう。まずこちらがカゲに下P連携を仕掛けているときだが他キャラ戦同様「くらい〇〇」はもらわないように。カゲは旋蹴りが強いのでこちらの下Pが当たっても強引に出してくることがある。下P2発かPP、避け移動などで対応しよう。あとカゲのイヤな技の一つに挙げられる「針鼠弾」。

返せない人もけっこういるのではア針鼠弾は攻撃判定が出終わった後に投げられ判定があるのだが慣れないと見切りが難しいので解説しておこう。じじいはそのまましゃがみガード状態から↓P+K+Gで投げるのがベスト。タイミングはカゲの足が上に回ってきてそこから地面に着く瞬間で「足が見えた！」というときにコマンドを入力すると投げやすいぞ。慣れてくるとジャイアントスイングも決められるのでぜひマスターしてほしいテクニックだ。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ～ン！
キャサ夫のイベント情報

そろそろスキーもできなくなってきたんで、本腰入れてイベントに出演しちゃいます。まず1軒目。

日時　4月7日（日）午後1時より
場所　エンゼルランド徳大工前店　徳島県徳島市助任橋2-34-3　苺ハウジング2階
電話／0886-56-5044
内容／徳島県内の系列店にてバーチャロンとVF2.1予選会を行い、上位10名を選出。このメンバーが、バーチャロンではDS1、VF2.1ではキャサ夫と対戦するぞ。野試合有。

2軒目は、

日時　4月21日（日）午後1時より
場所　セガワールド　フェアー　栃木県栃木市昭和町字天神20-1
電話／0282-25-0204
内容／バーチャロンとバイパーズで楽しく楽しく遊んじゃうぞ。

4/7の徳島では、知る人ぞ知るDS1さんと共演だーこれはヒジョーに楽しみですね。

5月以降も北海道あり、高松ありでいい感じ。


ゲーセンでボクと握手ー

100%を狙え！攻略パート5



AREA5 北海ステージ

SKY TARGET

©SEGA 1995

厚い雲にカムフラージュされる敵機をしっかり発見し、もらさず撃墜するぞ!

スカイターゲット

担当：ずるずる

AREA5





珍しく前方から敵が出現。その他も軍艦、海上に5隻いる！



海上の軍艦を撃沈するとすぐ後ろから3機、戦闘機が出現。



前方、左と右に3機ずつ計6機の戦闘機が出現。速攻でロック。

エリア5北海ステージ66機で100%！

このゲームの流れとして、エリアの最初はいつも後方からの敵機のごあいさつから始まるのだが、この北海ステージでは珍しく海上に浮かぶ軍艦の出現から始まる。

近いものから出現するのだが、見えたと同時にロックできるようにする。あとはバルカンの砲撃をよけて（動いていればOK）いく。



基本的に近いものから出現する。バルカンに気をつけること。

すると後方から（右寄り下）3機出現。出現時の1機と再度出現時に1機をバルカンで、そして残りの1機を次の編隊が出たときにロックする。



3機中2機はバルカン。残る1機は、左へ逃亡時にロック。

確実に前の3機を落としてから次の6機編隊へ移る。

カーソルは左寄りにあるので、そのまま上に移動させ、左側の3機からロックする。即右へ移り、右側の3機をロック。ミサイルをかわすぞ。



先に左側の3機をロック。即、右側の3機もロックしにいく。

ミサイルを動き回る（画面端を回るように）ようにしてかわしたらふらふらと飛んでくる4機をロックしていく。

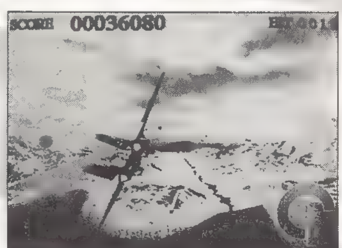
見て確認してからロックするのではなく「そこにいる！」と信じてカーソルを動かす。



敵機のマークが見えたらとにかくロックしにいく。

続いて正面から4機出現する。これもふらふらと飛んでいるので前の4機と同じように（ほとんど時間差なく出現するので、いっしょにロックしていくような形になる）していく。

このとき、ロックできないために左へ右へ切り返すことがあると思うが、そのとき同じ高さにしないこと。そうしないとせっかく逃げ切ったミサイルに当たりにいってしまうからだ。注意しよう。



次いでこの4機も（わかりにくい）。絶対に逃がさない。

するとまた6機編隊へ。

当然ながらその出現の形を覚えておき、出現と同時にサクッと3機をロックし、少しでもミサイルを撃たせないようにすること。でも撃たれるので、しっかりよけること。



次の編隊は6機。いつも通りに速攻ロック。ミサイルに注意。



次はしっかり飛んでいない？4機が正面に出現。

ほとんど前の4機と同時にこの4機も出現。とにかくロック。

すぐ6機の戦闘機が出現。基本だが、速攻でロックしていく。

後ろから2機ずつ計2回前方へ飛んでいく。かなり速いぞ。

後方、上から全翼型の爆撃機が飛んでくる。バルカンに注意。

ミサイルをかわし、次はまず上方に出現する2機を先にロックしにいく。その直後に全翼型爆撃機が出現するので飛んでくるミサイルをよけつつ、ミサイルでガンガン爆撃機をロックしていく。ただし狙いすぎると動きが止まるので注意すること。難しいところだ。

しっかり動き回ってミサイルをよけ切ると後方から高速で4機が前方へ出現する。バルカンを撃ちっぱなしにしておくと当たることがあるが、まあそれは運がよかった（点数稼ぎ効率上）と思っておき、基本はロックオンしていく。

ロックすることに関してここでの敵機は問題はないだろう。

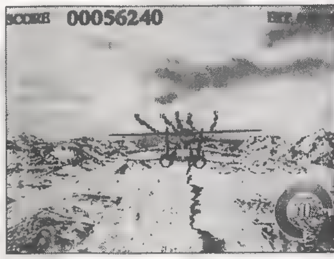


高速で2機×2が前方へ。急がず落ちついてロックしていこう。

次の敵は、上（後方）から出現する全翼型の爆撃機だ。

その直前、少し機首を下げておき、下から狙える準備をしておく。出現したらその位置からバルカンで狙って落としにいく。

絶対ミサイルに当たらないように動いておくこと。



少し機首を下げて待ち、下からバルカンで狙うようにしよう。

次の編隊は5機なのだが、その形は変形している。というのも外側と真ん中の3機とその間にいる2機が交互に上下しているため。難しく考えずに軽くロックしていく。



上下に動くのに合わせて動かない。高さを変えずに横に狙う。

変形5機編隊をサクッとロックしたらボーナス砲台へ。バルカンで壊したら次の7機編隊を待つ。そのときのカーソルの位置は左上。そこから出現と同時に下げて2機、



Wの文字を書くような感じで流れるようにロックしていく。

Wの文字を書くようにしてあとの5機をロックしていく。ミサイルがくるぞー！

大きく動いてミサイルをかわしたら次の6機編隊をまた左上で待つ。



ミサイルが怖いので、出現と同時に1、2機はロックすること。

この6機編隊、いつもと形が違うので形をしっかり覚えておくようにしておき、できるだけ速くロックできるようにする。「逆く」の字、そして「く」の字を描くといいだろう。



まず上方の2機を速攻ロック。そのあと全翼機をロック！

爆撃機を撃ち込んでいるころ、地平線上に3機が出現。だがこの3機、すぐ地上スレスレへ消えてしまうので見失いがちになる。ここで100％を逃してしまうことが多くなるので注意したい。

爆撃機を落としたあと、地上近辺でカーソルを左右に振っておくとロックしやすいだろう。



上下に動きながら正面に出現する5機が出現。手こずるな！

高〜い上の頂上近くに砲台型のボーナスキャラが一撃で〜っ

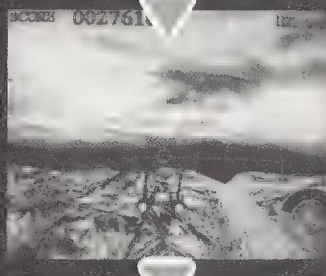
前方に7機編隊が出現。どれだけ早くロックできるかがカギ。

次の編隊は6機だが、その出現の形がいつもと違うので注意。

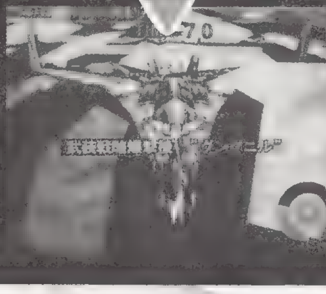
前方、高いところに2機、これに後方から爆撃機が1機加わる。



地上に近いところを3機が飛んでいる。見失いやすい。



一気に8機出現！とにかく早くロック。外側から先に！



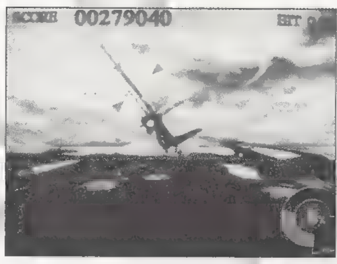
そしてボス登場！強力な武装を持つ「グングニール」だ！



ミサイルをかわしながら地上近くを飛ぶ3機を確実にロック。

時間がかかると3機からのミサイルが来る。これをしっかりよけ、次の8機編隊へ。

この8機、時間をかけると両端の敵機が逃げてしまうので、カーソルを横へ一往復半させる中でロックしていく。



縦に狙うのではなく、横に速く流れるようにロックする。

8機いるだけに飛んでくるミサイルも多い！大きく、それも速く動くようにしてよけるようにしよう。

エリア5北海ステージボス「グングニール」

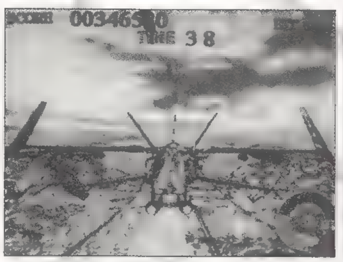
さあボス。ボスのタイトルが出たあとすぐキャンセルをかけて強制的にボスを出現させる。ドーンと登場してきたら、速攻で両翼下のミサイル12本を速攻でぶっ壊しにいく。



胴体両側にある弱点を集中的に狙う。両翼のミサイルも一掃。

これによりミサイルを撃たせるシーンをなくすことができる（タイムロスを少しでもなくすためだー）。

それが完了したら胴体後部の両側にある弱点を狙う。



ガトリング砲が見えたら動いて当たらないようにすること。

バルカンとミサイルでどんどん撃ち込んでダメージを与えていく。

ただ狙っていくだけだと後部の砲撃を受けるので、その砲台を壊すことを忘れない。

ガトリング砲が可動したら動いて弾をよけ、その部分を狙って撃ち込もう。



買い取り始めました

業者の方は御一報下さい。
個人の方は下記の商品しか買い取りません。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行
X-MEN(コナミ) ¥9,000
F/A ¥5,000
アウトゾーン ¥4,000
アラビアンマジック ¥11,000
アンダーカバーコップス ¥16,000
アラビアンファイト ¥13,000
ウルトラ闘魂伝説 ¥4,000
アクロバットミッション ¥3,000
SDガンダム・ ¥1,500
SDガンダムレインボー大陸戦記 ¥4,000
エイトフォース ¥10,000
アステリクス ¥7,000
大江戸ファイト ¥7,000

カ行
キャプテンアメリカ ¥6,000
グッドシーカー ¥8,000
海底大戦争 ¥20,000
ガンホーキ ¥6,000
クライムファイターズⅡ ¥6,000
剣豪 ¥4,000
ガンネイル ¥6,000
ガイヤポリス ¥6,000
ゴールデンアックスⅡ(4P) ¥27,000

サ行
スノーブラザーズ ¥2,000
スノーブラザーズⅡ ¥10,000
スパイダーマン ¥14,000
サンダードラゴン2 ¥16,000
戦国エース ¥11,000
ゼロチーム ¥18,000
GIジョー ¥19,000
サイレントドラゴン ¥6,000
サンセットライダーズ ¥15,000
サンドスコーピオン ¥5,000
スカイスマッシャー ¥3,000
サンダーゾーン ¥6,000
シンプソンズ ¥7,000
サンダードラゴン ¥3,000
サンダーフォックス ¥8,000
ジオストーム ¥11,000
ストⅡ ¥3,000
ストⅡダッシュ ¥3,000
ストⅡダッシュターボ ¥4,000
疾風魔法大作戦 ¥11,000
ジョー&マックリターンズ ¥10,000
シャドーフォース ¥6,000
JJスコーカーズ ¥7,000
ソニックウイングス ¥4,000

タ行
闘神ブレイザーズ ¥6,000
達人王 ¥6,000
ドギューン ¥4,000
ダイエットGO!GO! ¥4,000
ダークシールⅡ ¥3,000
デスブレイド ¥3,000
T.M.N.T ¥2,000
究極戦隊ダダンダーン ¥23,000
電神魔傀 ¥20,000
大王 ¥15,000
ダブルウイング ¥9,000
ツインイーグルⅡ ¥22,000
ターボフォース ¥4,000
首領蜂 ¥23,000

ナ行
ナイトスラッシャーズ ¥23,000
ナックルバッシュ ¥8,000
ナックルヘッズ ¥6,000
ノストラダムス ¥7,000
ネビュラスレイ ¥8,000

ハ行
ブラッドブラザース ¥5,000
ビッグファイト ¥13,000
ファイナルファイト ¥3,000
フィグゼイド ¥5,000
バッキーオヘア ¥12,000
ファイナルスターフォース ¥7,000
パーフェクトソルジャー ¥8,000
富士山バスター ¥4,000
フック ¥9,000
バイオレントストーム ¥20,000
ビィラップボーイズ ¥6,000
ヒーテッドバレル ¥8,000
セーラームーン ¥20,000
ハイパーデュエル ¥4,000
ヴィマナ ¥4,000
ファイナルラップR ¥11,000

マ行
魔法大作戦 ¥10,000
マッドシャーク ¥14,000
マーシャルチャンピオン ¥7,000
ミスティックウォリアーズ ¥19,000
メタモルフィックフォース ¥22,000
マクロス ¥6,000
マジンガーZ ¥13,000
マクロスⅡ ¥4,000
ムーンウォーカー ¥3,000
マッハブレイカーズ ¥20,000

ラ行
龍神 ¥8,000
レジオネア ¥9,000
64番街 ¥10,000
ライトブリンガー ¥17,000
ラピッドヒーロー ¥14,000
ロボコップⅡ ¥7,000
雷電 ¥9,000

バーチャファイター3（仮）予約受付中！

※下記は販売リストです。

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

新作基板情報!!

SF ZEROⅡ(分割払いの場合)
平成8年3月25日発売予定

初回	
¥19,660	¥19,200×11回
¥12,461	¥10,400×23回
¥9,385	¥7,400×35回

バーチャファイターキッズ
平成8年3月26日発売

初回	
¥19,660	¥19,200×11回
¥12,461	¥10,400×23回
¥9,385	¥7,400×35回

●レイストーム予約受付中 ●ゼビウス 3D/G予約受付中

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★新作基板の購入を考えられている方は少なくとも発売5日前にお電話下さい。発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

カプコンPCB
必殺無頼拳 ¥12,000
ナイツオブザラウンド ¥12,000
戦場の狼Ⅱ ¥15,000
ラストデュエル ¥13,000
天地を喰らうⅡ ¥20,000
トップシークレット ¥15,000
天地を喰らう ¥30,000
バース ¥23,000
バニッシャー ¥23,000
キャディラックス ¥23,000
ヴァンパイアハンター(SUB) ¥25,000

タイトーPCB
ルナーク(F2込) ¥6,000
メガブラスト(F2込) ¥11,000
ダイノレックス(F2込) ¥6,000
メタルブラック(F2込) ¥50,000
地球防衛軍(F2込) ¥6,000
ドンドコドン(F2込) ¥8,000
ハレーズコメット ¥12,000
ラスタンサーガ ¥18,000
スラップファイト ¥7,000
奇々怪界 ¥10,000
VSホットスマッシュ(基板のみ) ¥6,000
レイメイズ ¥32,000
あっかんべいだあ(SUB) ¥12,000
ダライアス外伝(SUB) ¥25,000
ダライアスⅡ(基板のみ) ¥20,000

データーPCB
B-WINGS ¥22,000
カルノフ ¥10,000
空手道 ¥10,000
ヘビースマッシュ ¥15,000
ワンダープラネット ¥20,000
魔境戦士(レバー付き) ¥35,000
ゲーム天国(SUB) ¥20,000
スーチーパイ2(SUB) ¥5,000

ナムコPCB
ワースタ'93 ¥7,000
ワースタ'92 ¥8,000
コズモギャングザビデオ ¥10,000
マーベルランド ¥25,000
ドラゴンセイバー ¥23,000
バーニングフォース ¥25,000
オーダイン ¥21,000
アサルト(レバー付) ¥65,000
ブラストオフ ¥15,000
ワースタ'90 ¥8,000
ギャラガ'88 ¥26,000
ベラボーマン(サブ付ボタン無) ¥45,000
ギャラガ ¥8,000

SNK PCB
ネオジオハードキット(新品) ¥48,000
その他新品・中古カセット有り ¥3,000ヨリ
アテナ ¥25,000

セガPCB
ラフレーサー(P) ¥3,000
アップンダウン(海外) ¥23,000
ワンダーボーイ ¥8,000
モンスターレア ¥18,000
フラワー ¥10,000
スケ番雀士竜子(基板のみ) ¥13,000
ロボレス2001 ¥25,000
コラムス ¥8,000
ソニックザヘッジホッグ(P付) ¥18,000
イチダントアール ¥5,000
テトリス ¥10,000
ぷよぷよ通 ¥23,000

セガROM
ボナンザブラザーズ ¥3,000
ソニックザヘッジホッグ(P) ¥15,000
ドラゴンボールZ ¥3,000

＊＊下記の商品3つで¥6,000＊＊
＊＊ 2つで¥5,000＊＊
＊＊ 1つで¥3,000＊＊
ゴールデンアックスザデュエル
水滸演武
ばくばくアニマル

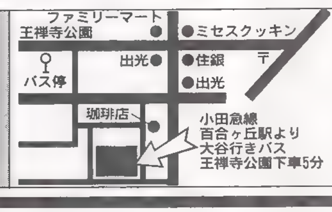
コナミPCB
ハイパースポーツスペシャル ¥8,000
サーカスチャーリー ¥8,000
新入社員とおる君 ¥15,000
出たな!!ツインビー ¥8,000
トライゴン ¥23,000
グラディウスⅡ ¥45,000
サンダークロス ¥25,000
サンダークロスⅡ ¥30,000
極上パロディウス！(SUB) ¥3,000

その他PCB
ロッドランド ¥15,000
ソルダム ¥8,000
ファンタズム ¥8,000
エクセライザー ¥10,000
ザインドスリーナ ¥5,000
アマテラス ¥18,000
マジカルクリスタル ¥10,000
ジッピーレース ¥18,000
アラビアン ¥18,000
スペースデュエル(基板のみ) ¥5,000
Mr.DO！ワイルドライド ¥23,000
V-V ¥8,000
ラビオレプス ¥23,000
がんばれギンくん ¥10,000
首領蜂 ¥55,000

麻雀PCB
スーパーリアル麻雀PⅣ ¥12,000
スーチーパイ ¥12,000
レモンエンジェル ¥12,000
とってもE雀、グットE雀 ¥7,000
プロ麻雀極、ミラージュ妖獣麻雀伝 ¥10,000
麻雀女学園 ¥12,000
スーパー㊙版 ¥15,000
いかがですか、プリンセスリーグ ¥4,000
コミック劇場、トリプルウォーズⅡ ¥5,000
ファイナルロマンス ¥8,000
＊＊2枚で¥5,000-です。＊＊
ギャル図鑑、大予言、雀師、ギャルの告白クリニック、禁じられたあそび、やるなら宣言、ファンクラブ、クラブ90S、ダイアルQ2、マジックポーション

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

サイレントドラゴン 6,000
ラスタンサーガ 17,000
フロントライン（自作P付） 35,000
エンパイアシティ1931 8,000
キック&ラン 2,000
スーパーQix 8,000
ジャングルキング（US） 22,000
龍神 15,000
女子バレー 2,000
パニックロード 12,000
ルナーク（サブ） 3,000
メタルブラック 48,000
究極タイガー 12,000
ピット&ラン 5,000
イグジーザス 25,000
キャメルトライ（P付） 25,000
ジャングルキング 35,000
シーファイターポセイドン 18,000
スーパーライダー 12,000
リングファイター 5,000
Dr.トッペル探検隊 8,000

アイレム

海底大戦争 22,000
ガンフォース 8,000
剣豪 10,000
ぐっすんおよよ 7,000
ドラゴンブリード 12,000
ジッピーレース 12,000
スペランカー 18,000
快傑ヤンチャ丸 5,000
ロードランナーII 25,000
ロードランナーIV 18,000
ムーンパトロール 15,000

ジャレコ

ゲーム天国 TEL
アイドル雀士スーチーパイ2 TEL

天聖龍 8,000
フォーメーションZ 12,000
フィールドコンバット 12,000
ロードオブキング 8,000

テクモ

デッド オア アライブ 予約受付中
でろ〜んでろでろ TEL
がんばれギンくん TEL
能力向上委員会 TEL
ピンポンフィーバー 5,000
雷牙 12,000
ピンボールアクション 6,000
サボテンボンバーズ 7,000
ガンディーラー 5,000

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン 45,000
マクロス 15,000
マクロスII 15,000
ドラゴンボールZ 15,000
マジンガーZ 22,000
機動戦士ガンダム 3,000
ウルトラマン 3,000
ウルトラマン倶楽部 4,000
ゴジラ 12,000

SNK

怒III（P無） 23,000
ハル21（オリジナルP付） 25,000
バトルフィールド（P無） 5,000
航空騎兵物語 6,000
パドルマニア 10,000
怒（P無） 18,000
怒号層圏 18,000
ASO 20,000

日本物産

クレイジークライマー 48,000
クレイジークライマー（?） 35,000

クレイジークライマー2 38,000
アームドF 6,000
テラクレスタ（FM音源） 12,000

ビデオシステム

ソニックウイングス 10,000
ハットリス 3,000
F1グランプリ 2,000
F1グランプリII 2,000

東亜プラン

ホラーストーリー 8,000
フーピー 5,000
達人王 16,000

テクノスジャパン

コンバットライブス 2,000
ビーチバレーボール 2,000
出世大相撲 15,000
ザ・ビッグプロレスリング 3,000
WWFスーパースターズ 3,000

UPL

バンダイク 6,000
（たのむ！誰か買ってくれ！）
アクロバットミッション 6,000
NOVA2001 20,000

カネコ

大江戸ファイト 18,000
マジカルクリスタル 6,000
ビィラップボーイズ 14,000

アトラス

ブレイゾン 4,000
豪血寺一族 7,000
豪血寺一族2 17,000
豪血寺外伝 26,000
ドンパチ 35,000

アルファ電子

エキサイティングサッカー 2,000
チャンピオンベースボール 5,000

ウッドプレイス

キングオブボクサー 2,000
ザ・ディープ 18,000
ファイヤートラップ 6,000

クラール電子

クラッシュローラー 15,000

NMK

サボテンボンバーズ 7,000
ハチャメチャファイター 15,000

セイブ開発

雷電II 40,000

TAD

カベール 8,000

セタ

アルバレスタ 6,000

ダイナックス

クイズTV合衆国Q&Q 2,000
華弥生 3,000
スーパー華パラダイス 8,000
雀神（麻雀） 3,000
アマンドピンキー 3,000

ビスコ

ドリフトアウト 8,000
干支物語 7,000
連珠貴族 10,000

フェイス

クイズDNAの反乱 2,000
ノストラダムス 15,000
クイズすくらんぶる 2,000

彩京

戦国ブレード 予約受付中
ガンバード 25,000

ユニバーサル

Mr.Do!（アンプ付） 18,000
Mr.Do!RUNRUN 23,000
Mr.Do!（?） 14,000

Mr.Do!VSユニコーン 25,000
レディバグ 25,000

サン電子

上海 8,000
カンガルー（?） 12,000
ザ・ギネス 15,000

ヒューマン

グランドストライカー 3,000
ブレイジングトルネード 12,000

ミッチェル

がんばれゴンタ2 18,000

その他

エアーウルフ（九娯） 12,000
ブルーホーク（NTC） 8,000
ガルフストーム（メディア） 10,000
ブランディア（アルュメ） 16,000
バルバルークの伝説（エイブル） 8,000
ミスタークーガー（ATW） 12,000
ファニーマウス（中央リース） 18,000
グランドクロス（エクセレント） 5,000
アンブッシュ（日本アミューズ） 15,000
IQブロック（エイブル） 3,000
ホールランド（ユニエンター） 15,000
リバーパトロール（オルカ） 48,000
バスター（セサミジャパン） 30,000
ミスタージャン（キワコ） 12,000

麻雀

色々有り！
とりあえずお電話で聞いてください。（はしょってしまってどーもすみません）

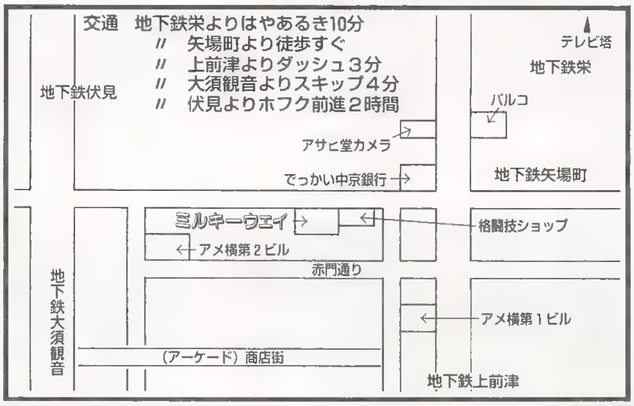
MVS

やっぱり色々有り！
とりあえずお電話で聞いてください。（はしょってしまってどーもすみません）

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

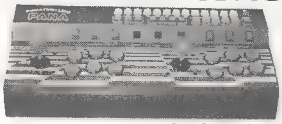
筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

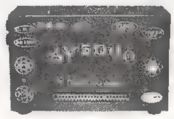
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



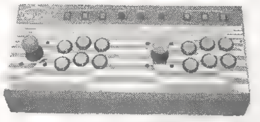
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



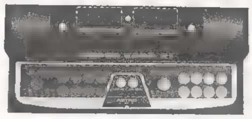
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

SUPER VEGA 21



スーパーストII対応 ¥65,000

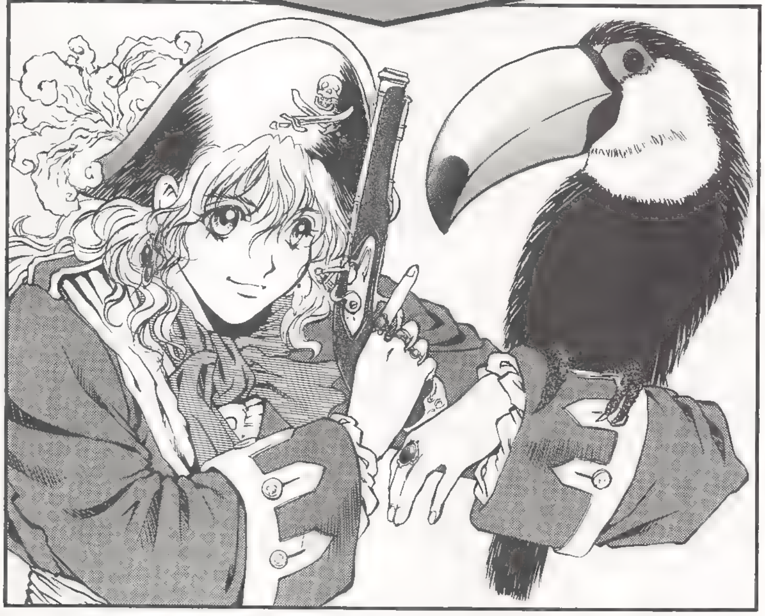
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト予約受付中



FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます!

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

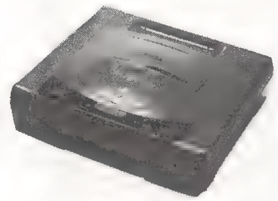
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO・GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

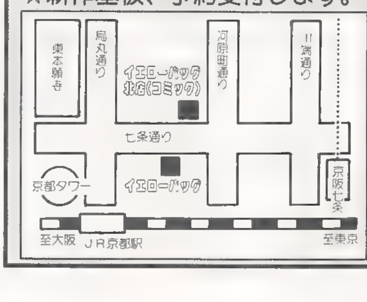
基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□

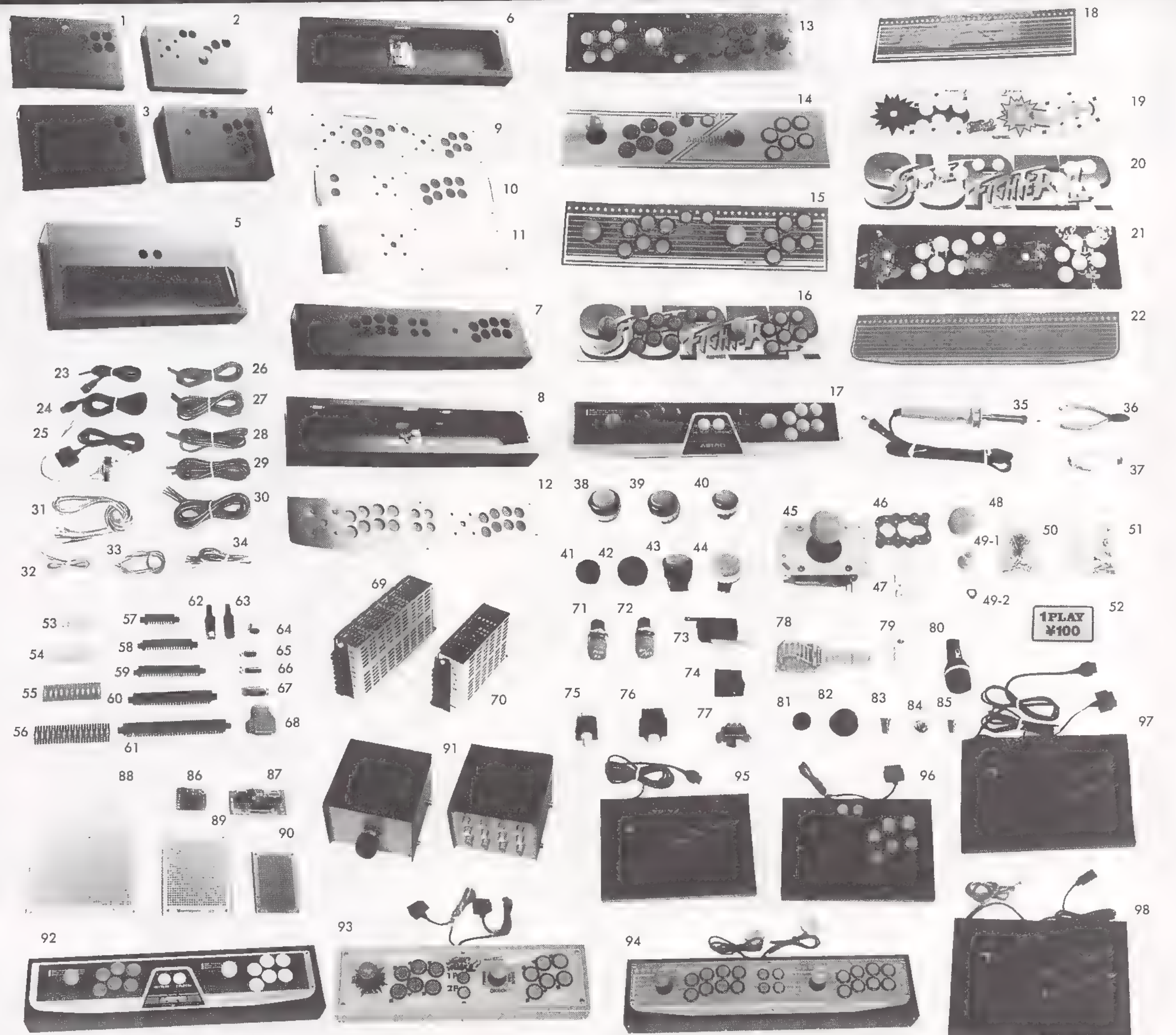
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



モノホン部品でコントローラーを自作しよう!!(完成品もあるよ!)



1	C-10-8	8ヶ穴ケース	¥2800
2	C-10-4	4ヶ穴ケース	¥2800
3	C-10-6	6ヶ穴ケース	¥2800
4	C-10-9	9ヶ穴ケース	¥2800
5	C-3000	応用ケース	¥9500
6	C-200	コンパネケース	¥5000
7	C-410	応用ケース	¥8000
8	C-400	アストロケース	¥7500
9	AL-1	アルミコンパネ板	¥2200
10	AL-2	アルミコンパネ板	¥2000
11	AL-3	アルミコンパネ板	¥1800
12	AL-14	アストロコンパネ板	¥2800
13	CP-20	コンパネ	¥7500
14	CP-30	チャンプコンパネ	¥8500
15	CP-35	アミューズコンパネ	¥8500
16	CP-50	スーパーストⅡコンパネ	¥12000
17	CP-70	アストロコンパネ	¥16000
18	CL-35	アミューズシール	¥1200
19	CL-51	ストⅡダッシュターボシール	¥2500
20	CL-50	スーパーストⅡシール	¥2500
21	CL-52	ヴァンパイアシール	¥2500
22	CL-70	アストロアミューズシール	¥2000
23	C-D9	9PDサブコード	¥700
24	C-NEO	15PDサブコード (NEO)	¥1000
25	C-SFC-C	SFCコントローラー付コード	¥1800
26	C-M5-2m	5芯丸コード	¥440
27	C-M8-2m	8芯丸コード	¥480
28	C-M10-2m	10芯丸コード	¥520
29	C-M12-2m	12芯丸コード	¥560
30	C-M16-2m	16芯丸コード	¥600
31	C-15-1m	15色コード	¥500
32	C-F12-1m	12芯フラットケーブル	¥400
33	C-H15-0.25m	15色コード	¥150
34	C-15-0.5m	15色コード	¥300
35	KH-10	ハンダ小手	¥1200
36	KN-5	ニッパ	¥2000
37	H-2-2m	ハンダ2m	¥100
38	HH-30-5(色)	30φボタン 色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	¥220
39	SR-30-5(色)	30φボタン 色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	¥220
40	HH-24-5(色)	24φボタン 色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	¥200
41	F-24	24φ穴ブタ	¥150
42	F-30	30φ穴ブタ	¥200
43	RR-30-5(色)	30φリードスイッチタイプ 色:赤·青·黄·緑	¥400
44	TT-30-7(色)	30φリードスイッチタイプ 色:赤·青·緑·桃	¥400
45	J-25(色)	ジョイスティックボール付 色:赤·青·緑·白·黄·黒·桃	¥1600
46	J-G-A	ジョイスティックスペーサー	¥200
47	J-G-B	ジョイスティックスペーサー	¥150
48	J-BOWL(色)	ジョイスティックボール 色:赤·青·緑·白·黄·黒·桃	¥200
49-1	J-P-1	ジョイスティックステム	¥150
49-2	J-P-2	ジョイスティック止めピン	¥50
50	AB-10	圧着端子(小)20ヶ入り	¥400
51	AB-20	圧着端子(大)20ヶ入り	¥400
52	CL-¥100	コインシール (1PLAY10円·20円·30円·50円、2PLAY100円有り)	全て¥100
53	CM-B-20	20Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥200
54	CM-B-36	36Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥250
55	CM-B-44	44Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥300
56	CM-B-56	56Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥350
57	CN-B-20	20Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥400
58	CN-B-36	36Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥500
59	CN-B-44	44Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥750
60	CN-B-56	56Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥800
61	CN-B-72	72Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥950
62	DIN-8P	8Pコネクター(オス)	¥150
63	DIN-8PS	8P中継コネクター(メス)	¥150
64	DIN-8SS	8Pソケット(メス)	¥100
65	DSAB-9P	Dサブ9Pオス	¥250
66	DSAB-15P	Dサブ15Pオス	¥400
67	DSAB-15S	Dサブ15Pメス	¥400
68	DSAB-15K	Dサブ15Pケース	¥400
69	WN-10N	+5V10A、-5V1A、+12V3A、-12V1A	¥7500
70	WN-7N	+5V7A、-5V1A、+12V1A	¥5500
71	SW-027	プッシュスイッチON	¥150
72	SW-028	プッシュスイッチON-OFF	¥250
73	MICR-1	ジョイスティックスイッチ	¥200
74	SW-101	シーソースイッチ	¥100
75	MM9-3	ボタンスイッチ(小)	¥100
76	MM9-4	ボタンスイッチ(大)	¥100
77	SW-150	切替スライドスイッチ	¥100
78	C-STP	コードストッパ	¥100
79	L-ROK	レスロック	¥120
80	FH-032	ヒューズホルダー	¥150
81	G-B	ゴムブッシュ	¥25
82	G-A	ゴム足	¥30
83	BS-10	化粧ビス	¥20
84	BS-15	4m／mナット	¥20
85	BS-30	3x8セムス	¥15
86	ICB-REN	連射キバン	¥1000
87	ICB-SFC	SFCコントロールキバン	¥1200
88	ICB-96	応用キバン	¥500
89	ICB-93	応用キバン	¥250
90	ICB-88	応用キバン	¥150
91	TV-V	ビデオ端子切替機(3CH)	¥2500
92	C-400-CP	アストロコンパネ付ケースユニット	¥23500
93	STⅡ'-2P-KAN	2人用STⅡダッシュ(完)	¥22000
94	PLST-2P-AMKAN	2人用プレイステーション(完)	¥24000
95	NEO-CONT-KAN	ネオジオコントローラー(完)	¥12000
96	SFC-CONT-KAN	SFCコントローラー(完)	¥12000
97	NEO-SFC-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥18000
98	PLST-3DO-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥21000
99	写真ナシ C-O-1.5	ケース用オモリ	¥1000
100	写真ナシ H-ZUMEN	コントローラー用配線図 (SFC·NEO·3DO·SAT·PLST用)	¥500

(完成品:上記5種類、1人用·2人用出来ます。ミックス品も出来ますので問い合わせてください。)

ニュールンルン(N·RUN²)

〒130 東京都墨田区緑2-18-6 小川ビル
FAX.03-3846-9033 TEL.03-3846-5471
インターネットアドレスNo.http:/www.technical.or.jp/gammcr/

《お買い求め方法》 現金書留にて型番·商品名·色·数量·金額及び発送手数料1000円(量にかかわらず一律)を入れて郵便局から送ってください。
《資料請求》 氏名·住所(〒番号)·TELを記入し80円切手を同封の上ご請求ください。
《特別注文品の受付》 SFC·NEO·PLST·SAT·3DOの各1人用·2人用又はミックス等、広告部品の範囲で希望のコントローラーを作ります。マンガ絵を入れて手紙又はFAXにて問い合わせてください。
《お願い》 お問い合わせはTELではなく、FAXまたは手紙にてお問い合わせください。よろしくお願いします。

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは ビデオゲームが1PLAYたったの¥10!

**ストZERO 2、龍虎の拳外伝、ソウルエッジ、
バーチャファイター2.1、スカルファング、
などなど全て1PLAY¥10 全部で100台
日本橋にきたら『ゲームセンター フェラーリ』へレッツゴー!!**



近日、フェラーリPARTIII もオープン

ゲームセンター フェラーリの場所は地図をみてね!!

コナミ

沙羅曼蛇2	¥88,000
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス(ロム)	¥15,000
対戦ぱずるだま(ロム)	¥10,000
ガイアポリス	¥28,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ!	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー! (ロム)	¥10,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2(ロム)	¥10,000
ドラグーンマイト	¥50,000
グラディウスII	¥40,000
グラディウスIII	¥40,000
エイリアンズ	¥20,000

タイトー

エレベーターアクション	¥29,000
嗚呼栄光の甲子園	¥10,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハレーズコメット	¥20,000
MJ−12	¥23,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガII	¥39,000
ルナーク	¥15,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
メタルブラック	¥60,000
ダライアス外伝	¥119,000
ダライアス外伝(ロム)	¥25,000
バブルシンフォニー	¥130,000
カイザーナックル (ロム)	¥5,000
ハットトリックヒーローズ'95	¥98,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	¥10,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!	¥98,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!(ロム)	¥9,000
バブルボブル2(ロム)	¥30,000
リターンオブザインベーダー (H付)	¥28,000
カダッシュ	¥10,000
逆鱗弾 (ロム)	¥10,000
レイフォース	¥30,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000

カプコン

ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
魔界村	¥33,000
スーパーストII	¥32,000
スーパーストII(ロム)	¥10,000
スーパーストIIX	¥30,000
スーパーストIIX (ロム)	¥9,800
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥50,000
ヴァンパイアハンター (ロム)	¥40,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア (ロム)	¥20,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDUO	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥49,000
ストリートファイターZERO(ロム)	¥35,000
サイバーボッツ	¥55,000
サイバーボッツ(ロム)	¥43,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター (筐体タイプ)	¥25,000
サイドアームズ	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼 (H無)	¥17,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャデラックス	¥35,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼II	¥50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥75,000
マーヴルスーパーヒーローズ (ロム)	¥60,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア (ロム)	¥40,000
ストZERO2	¥198,000
バース	¥30,000
エリア88	¥76,000
19×× (ロム・新品)	¥85,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ (ロム)	¥45,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ (海外ロム)	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥25,000
ワールドスタジアム'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
Jリーグサッカー Vシュート	¥18,000
グレイトスラッガー	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	¥95,000
鉄拳2 Ver.B	¥200,000
マッハブレイカーズ	¥55,000

バンプレスト

機動戦士ガンダム EX-REVUE	¥20,000

データイースト

ワールドカップバレーボール'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
チャイナタウン	¥10,000
エドワードランディ	¥68,000
クルードバスター	¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
ウルフファング	¥50,000
ダンクドリーム'95	¥95,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥10,000
バーチャファイターリミックス	¥80,000
ゴールデンアックス ザ デュエル	¥130,000
ゴールデンアックス ザ デュエル(ロム)	¥5,000
コットン	¥25,000
スタックコラムス	¥10,000
クラッチヒッター	¥13,000
タントアール	¥5,000
ばくばくアニマル (ロム)	¥5,000
テトリス	¥13,000
ポトポト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ本体)	¥198,000
バーチャファイター(基板のみ)	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥60,000
DDクルー	¥10,000
極 (ロム)	¥30,000
ファイナルアーチ(ロム)	¥20,000
テトリス (H付)	¥16,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000

テクモ

サボテンボンバース	¥10,000
アルゴスの戦士	¥18,000

アイレム

剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
メジャータイトル2	¥20,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
ロードランナー魔人の復活	¥30,000
ロードランナー帝国からの脱出	¥30,000

その他

ボンピングワールド	¥8,000
クレイジークライマーII	¥78,000
コンバットライブス	¥3,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン (JAMMA付)	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッチボール部	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,980
やんちゃ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
キャスルオブドラゴン	¥18,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥30,000
JJスクォーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
セイブカップサッカー	¥12,000
豪血寺外伝 最強伝説	¥30,000
ワールドラリー	¥30,000
空手チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
ガンバード	45,000
上海III	¥35,000
首領蜂	¥48,000
雷電2	¥45,000
テトリスプラス	¥98,000
テトリスプラス(ロム)	¥25,000
ゲーム天国	¥98,000
ゲーム天国 (ロム)	¥25,000

NEO GEO

サムスピ斬紅郎無双剣	¥20,000
リアルバウト餓狼伝説	¥58,000

SUPER VEGA 21
取り扱ってます
………………………… ¥65,000
VEGA用サターンケーブル
………………………… ¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00〜19:00 年中無休

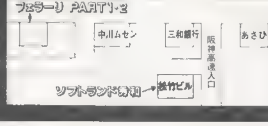
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普) 359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
※通信販売でもローン取り扱っております。お問い合わせください。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



好きな授業(こと)はがんばれる

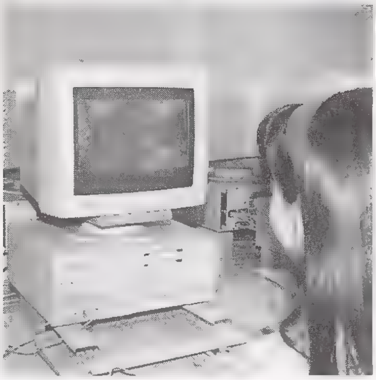
ゲームのホントのおもしろさはプレイすることより創ること！



そろそろキミも創る人になって、ハマっている人をおもしろがらせてみないか？

アニメ技術がゲーム制作に生きる

●新鮮なストーリー構成！今様のキャラクター！美しい画面をつくる背景画！自然な動きの動画描写！これらはアニメや漫画を教える学院だからこそできる技術！







特別5月生願書受付中

入学案内書は下記住所へ！

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり、朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円) 学院見学随時可(TELにて要予約) JR水道橋駅西口徒歩1分

特別5月生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人 日本漫画家協会賛助会員・社団法人 日本映画テレビ技術協会々員・財団法人 日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第44回 天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

**だんだんと暖かくなってきて、外にでることも多くなってきたんじゃないかな？
我らが王子のようにちょっとした冒険に出てみよう。好奇心さえあれば、意外な発見があるはずだ。**



スナックコーナー考察記

先日、テレビ出演のために大阪に行った。

この日は入り時間よりも3時間ばかり早く着いたので、我が輩は百貨店に買い物をしに行った。

久しぶりの大阪の百貨店は我が輩の心の奥に深く感動を与えてくれた。

なぜなら、地下の食料品売り場の一角に設けられているスナックコーナーが大変充実しているからだ。

スナックコーナーとは何か？

そのコーナーとは、百貨店がタコ焼きやお好み焼き、うどんなどを立ち食い形式でいろいろな店を一点に集中して出店しているのだ。

我が輩はちょうどお昼の時間にそこを通りかかった。

懐かしい匂い。

子供の頃に祖母に連れてもらった思い出が蘇ってきた。

我が輩は多くの買い物客が列を作っている後ろにならんでみた。

（一体この列の先には何があるのだろう？）

しばらくすると先頭の位置にきた。

目前には『ちょぼ焼き』と書いてあった。

（ちょぼ焼き？）

初めて見る食べ物の名前だ。

「一枚下さい」

一見、お好み焼きのようでタコ焼きのようでもあった。

ちょぼ焼きを焼いているおじさんがいった。

「普通かデラックスのどちらだい？」

我が輩は戸惑った。

こういう場合はデラックスのほうを選べば手堅いと思い、大きな声でデラックスと言った。

「はいよ」

無愛想な返事をしながらおじさんはちょぼ焼きを出した。

ガブリと我が輩はかじった。

（うまい！）

ソースやしょう油ではなくポン酢がかかっていて、中身はタコにコンニャク、エビなどが入っていてとてもおいしかった。

値段も安く、一枚180円。

さすが大阪の底力を感じた。

我が輩は勢いに乗って、カレーコーナーで小カレーを注文した。

一杯200円。

これまた安い。

さぁどんなカレーが出てくるのかと思えば、意外とこれがとてもうまい！

ビーフも大きいのが入っていて大満足。

ラーメンも一杯280円。

スープがとてもあっさりしたしょう油味で、麺もしっかりしている。さすが百貨店直属なので素材が良く値段も安く、これからはスナックコーナーを押さえるべし！

愛しているからこそ！

ファイトはみんなに、やってくる。



MASAAKI 1996 SATAKE

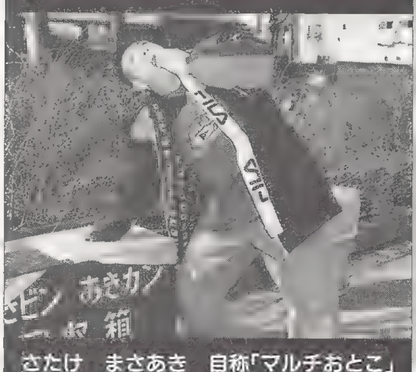
（埼玉県　中村薬弥く）ん

ポエム　マキ

君は今、何をしているのか
スケ番だったんだ
授業をさぼって
何をしていたんだ
結局今は
ラーメン屋

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4個の世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

お便り募集中!!　天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



えー、只今本誌で盛り上がってる10周年企画だが、当アイランドでもときめきバーニンウキウキラブリン豪華滅殺企画を多数用意しておる!!10周年にふさわしい、超絶企画の数々に、君は刻の涙を見る…のか？

（とりあえず次号の告知で、渕健）

今月のいっぱつ!!

気分的潜在能力

☆よく、人間は追い詰められた時に信じられない力を発揮するなんて言われますが、ゲームの世界とて例外ではなく、格ゲーなんかで体力が少なくなると超必殺技が出せるようになるのはその良い例でしょう。

　で、この潜在能力を生かしてゲームを上達させるのはいかがなものかと考えました。しかし、その能力を生かすためには『追い詰められた』状態にならなければなりません。そこで、どうやったらゲーマーが追い詰められた状態になるかを自分なりに考えてみました。

その『寝ない』

　とりあえず数日間寝ないでおいて、「寝たいんだよぉ！」という状態にしておいてからゲーセンに行き、「これをクリアするまでは眠ってはいけない」ということにするのです。

　「早く寝たい」と思う気持ちが強ければ強いほどゲームの腕前も上達する…かも？

　欠点はゲーム中に寝てしまうことがあることと、画面がまともに見れないかもしれないこと。（ああっスパコンでもないのにリュウに残像がついているぅっっ！、てな状態）

その2『貧乏になる』

　つまり、お金があまり無いとゲーセンで使う金も少ない訳であり、ゲーセンで長く遊ぶには必然的に1ゲームの長さが要求される。「上達しないと長く遊べない」という非壮観を持って（笑）を持ってゲームをするという、別名「背水の陣」方式。

　欠点は長く遊べるもの以外やらなくなるという恐れがあること。

その3　受験生になる

　…あの試験を目前にした時の切迫感は凄まじいものがあります。そんな時に気分転換（現実逃避、とも）的にゲームをすれば、ひょっとすると上手になるかも？

　欠点は浪人を覚悟した人には通用しないことと、遊び過ぎると受験が大変になるということ。

　…しかし、ゲームってやっぱり楽しむもんでしょう。思い詰めて体を壊してもね…。健康が一番だし、受験も大事。頑張れ新受験生。そういうことで失礼。（無責任？）

（宮城県　私も2年後にきっと受験生、の川村裂破君Ⓐ）

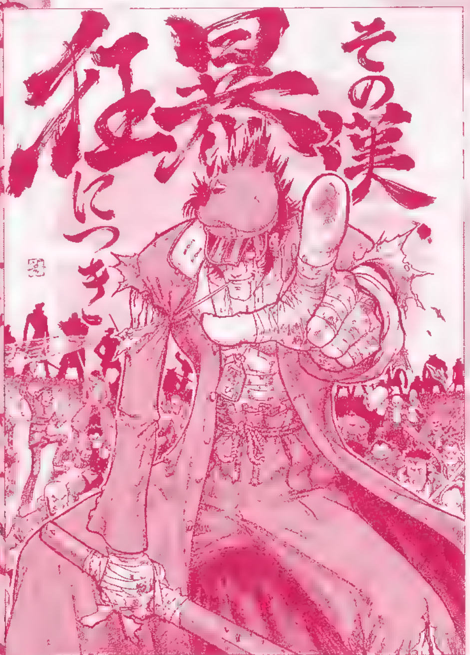
☆『全然ゲームの腕が上達しねぇ！』てな時には、ゲーマーなら誰でも自分を『特定特種状態下』に置いておけば新たな進展が見られるのではないかとの期待をするのではないかッ？私もそうだ。

　川村氏の語る所の特種状況下での接客ならぬ切迫プレイはかなりの成果をあげられることと思うが（そーか？）、確実な鍛練がなされていない場合、やはり現時点での腕前にプラスアルファされるのは未知のエナジーである「気合」であろう。

　よって、勝負は「気合」をどれだけ捻出できるかにかかっているのではなかろーかみたいなー。己の身をいかに不退転の極みに置くかが勝負だ。

　「この1コインでクリアできなかったら読サビでときめき制服買ってやるぜーそれも夏服！」的な崖っぷち宣言をかましてプレイに望むのも侠気あってよいかもしれぬのう。

　ちなみに「うおおこの金使ったらもう交通費なくなるぜぇぇ！」「給食費使いこんでプレイ！」といった自滅崖っぷちプレイは逆に気合が抜けちまうのでよろしくないだろうな。



↑（東京都　A-SHUN君①）
☆ふおおおおっカッチョいいぜ地平線番長！漢ならば一度は赤い夕日を背負いたいものだ。

がぶりよりゲーマー人生



ロマンスグレーのフロッガー

車の往来が激しい国道480線を今、一匹の獣が渡ろうとしている！
カエルのハム君である。フロッガーだ！
そんなカエルをよりセーフティに横断できるようにギン君から前金をもらった「渡し屋」のメンバーがカエルに手本を示す。
「まずは俺からだな。いいかカエル！鬼となれ！」
リップ・セイバーは上りと下りの両線にフラッシュナッツを投げた。
「うわっ！」
「キャアア！」
爆発にびびって車の波にわずかな戦場ができあがる、チャンス！
「見さらせ軍人魂！ほふく前進でレッツ&ゴー！シャカシャカ…ゴッフゥ！」

事故処理の回復が早いこの国道に軍人気質はみごとに敗れ去った。チビキャラサイズまでプレスされたセイバーに代わって、渡し屋No.2（今のがNo.1）が名乗りを上げた。
「我が名はヴォルド、ソウルエッジはこの道路の向こう側に！」
ヴォルドはしゃがみ態勢からカタール連続地面突きで前進した、ラットチェイスだ。
「女性ドライバーのみなさーん！この道路にはネズミがいまーす。だが怖がらないでクダサーイ！このヴォルドめがチュチュチューっと退治し…グボゲフシュー」
そりゃ無理だ。
ついに最後の希望もついえてしまった…とカエルが落胆したその時！番長BAHNが通りすがった！
「ケロッ！楊枝なんかくわえちゃってキャノンダンサー、格好がネ」
「いてまうぞコラアー」
ストレートをくらい吹っ飛ばされるカエル！だがその表情には笑みが浮かぶ。
「かかったケ！これが我が『道路横断』だ…貴様はこのハムとの知恵比べに負けたのだっ！（JOJO28巻「さらば友よ。遥かなる旅路」より）」
でもねハム君。波紋が流れていないからポリゴンの一片まで砕かれていると思うよ君の身体。
ハム（南無）！
（東京都　福田雄一郎君ⓒ）
☆…このハイヴロヴなノリで彼は月に何通もネタを送ってくれるのよ。一週間に一度の割合、多いときは一週間に2通かそれ以上（その封書の中にさらにネタ数通）。マニアックでちょっぴりおませなレターズが送られてくる。彼はこの量産体制を数年間維持しているのだ！
…まさに奇才、否、鬼才だ。



↑（千葉県　しろがね隆乃さん②）
☆焔よ舞え、我の怒りをその身もて知れ。



↑（埼玉県　かみしろ慶君④）
さらにへっぽコ度も強化されてるし！こりゃーもー使うしかねぇぇぇ〜。

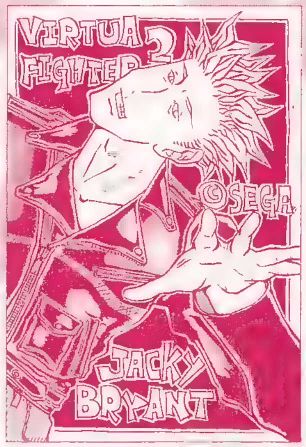
D&D1COINの男
ゴブリン戦車で死す。
（愛知県　志茂龍彦君⑧）



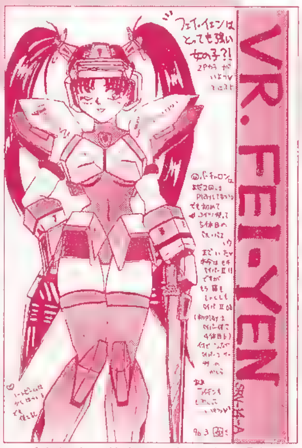
↑（東京都　浅美京介君③）
☆戦球も実は遊べる佳作ゲーだっ！ゲーメストの巻頭に載ってるゲームだけが面白いゲームじゃないぞ。とりあえず発売されたゲームはすべてプレイしておくのがミソ。



↑（神奈川県　哲田すな君⑦）
☆もっと近くで、真っすぐみつめて。



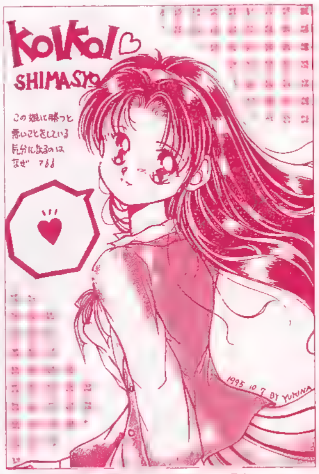
↑（北海道　スやまゆう君⑥）
☆3ではジャケットデザインが変わる！やっぱり革ジャン＝ジャッキーのイメージが強いな。



↑（京都府　佐々岡ゆりのさん⑤）
☆動きが女の子しててていいよね。しかしハイパー入った後はチト反則だよ〜。



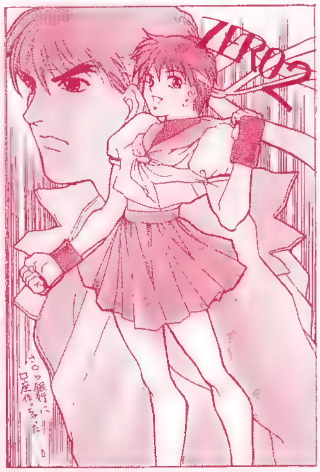
↑（沖縄県　青空うるるさん⑪）
…挙騰り荒野滑る、ワイルドグリッド！



↑（長野県　高想ゆきなさん⑩）
☆うむ。生真面目なタイプは脱衣ゲーではどーもやりにくい。罪悪感ひしひし。

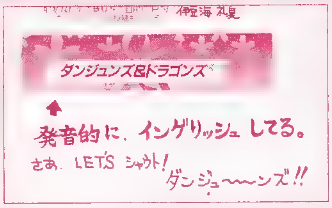


↑（兵庫県　蚕中彼方ちゃん⑨）
正義とか、他人のためとかじゃなくて。戦うことで世界が見えるような気がしたから。

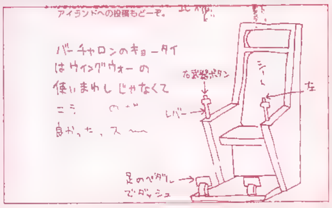


↑（鹿児島県　飯田昭子さん⑧）
☆あの赤いブルマはまあいいとして（いいのか？）なぜセーラーの下に赤いハイネック…謎だ。

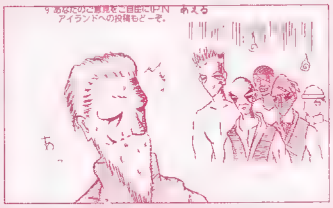
ピンチパンチ復活希望
つっこみ三昧



↑なんでこんな笑える誤植かますかな～。⑬



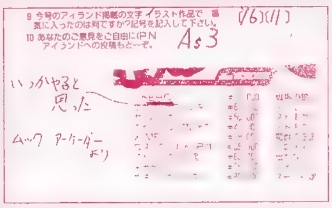
↑私もダッシュはペダルが良かったなー。⑫



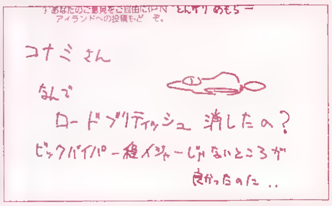
↑次回は烈あたり安定だと思ってたのに。⑮



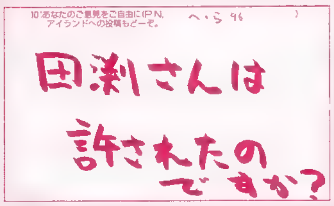
↑出したいねえ。版権モノの難しいところ。⑭



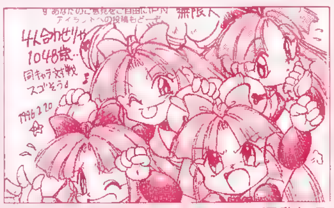
↑む、THEいまさら。されどいまさら。⑰



↑スーパーコブラって名前も形も凄えよな。⑯



↑読サビで新製品が出るたびにおびえる俺だ。⑲



↑ちっこいのがわらわら動いてて混乱しそう。⑱

☞NO.162で渕健さんは『今やゲーメストは1人一冊の時代』とおっしゃってましたが、ちゃんとメストを1億2500万部発行してますか。

（群馬県　へっぽこゲーマーYAH君Ⓖ）

↑1億2500万人が書店にて読サビにて定期購読を申し込んでくれれば、いつでも発行の用意はある！あーなんか壮大やね。

☞こんな厚い本をホチキスでとめるのは無謀だと思う。とにかく破れやすいので何とか考えてほしい。

（静岡県　杉山和也君Ⓗ）

↑『次号大増ページ！』とか予告に書いてあると、オイオイ大丈夫かと思ってしまう今日このごろ。ちょっと前のEXみたいに平綴じにするとか案はありそうなんだが。うう、ホチキス製本の限界に挑戦してるなぁ。

打開策が生まれるまでもうしばらく辛抱して下さい。

☞友人宅にはパピィという犬がいますが、忍術が何ひとつできません。

（石川県　一日に米1t坂井君やーい君Ⓘ）

↑編集部にはリョウ・ナガサキという某格闘家のパチモンがいるが、極限流のキの字も極めてません。

これから君が夜な夜な友人宅に出掛けていって、そのパピィとやらに忍術を仕込むというのはどうだろう？

田舎に住んでいる主婦です。ジャッキー氏の革ジャン購入したけれど、着てママチャリ…というわけにも…ねぇ。先日初めて寒い日に洗濯物を取り込むときに着ました♥あーあ悲しいっ。

（岐阜県　ウルフ狂ママさんⒹ）

☆何か生活感漂っているなぁ。やっぱり革ジャン着て最寄りのゲーセンでしょ。ゴー。

リングアウト有りの格闘モノは相手を落としたら自分も後を追うのが俺の生き方だったのに…（特にCPU戦）。ソウルエッジよ。なぜ…。

（北海道　田中裕之君Ⓔ）

☆リング際の投げとか落ちそうで落ちないのが気になるよ。

田渕～、一度しか言わねぇぞ。富山じゃなぁ、いつもゲーメストは一日遅れで発売されやがんだよ！覚えとけ。

（富山県　荒木裕介君Ⓕ）

☆私に言われても困るが、一言言わせてもらおう。「地元だった長崎じゃ2～3日遅れはザラじゃい！」書籍流通の悲しい性よね。がまんしてくだされ。

燃えよ青春!!



ストZERO2のサクラのステージに、寅さんがかくれキャラで出てきやしないかと1人で思っている。

(神奈川県　タコ社長君Ⓙ)

センチメンタルな休日の昼下がり

退屈な日曜日の午後にこそクイズ一人でパパパヤーンがうってつけ。司会者と回答者を自分でやるのだ。

「問題、ババン!」

ドキドキしてきたよ…。

「ジャレコが『湾岸戦争』の続編として『核実験』を発売したとします。さて、どうでしょうか?」

ピローン。

「はい、俺」

「『チョップリフター』のチョップ』って何なん?」

「正解ィ!パチパチ…」

ふうー。

「さあーいよいよラスト問題です。問題、ババン!」

がんばれ俺…。

「ナムコは『ソウルエッジ』をTVアニメ化しません。ソフィーティアのG+B投げにモザイクが掛けられることへの、憮然たる態度の現れっていうか…。さて、どうでしょうか?」

ピローン。

「はい、俺」

「『ゼビウス3』の『3』の部分が小さいのは、見た人に理由を深く考え込ませることによって頭痛を誘発させ、さらには解けそうで解けない絶妙なバランスの謎に対し歯痛を引き起こさせることで『あ〜何か頭痛と歯痛をいっぺんに治す薬ないかな〜。あっ、バファリンがいいやんか!買いにいこー!』と思わせるためであり、言わばナムコとライオン株式会社のドッキング攻撃である」

「正解ーッ!パチパチパチ…優勝の俺様、今の気分を率直にどうぞ」

「ハタチ過ぎた人間のやることっちゃないですな」

「その通りですね。では、またいつの日かお会いしましょう。サヨウナラ〜」

約束のない日曜日はこんな風に過ごす。

これ、ファッションね。

(大阪市淀川区の鬼　ちょーさんⓀ)

☆…さびしんぼうな感じ。



↑(東京都　スプートニクさん⑳)
∴このゲームじゃハニーばっかり目立ってたけど、他の女性キャラも結構味あるのよん。



↑(北海道　巫女ヒミコさん㉑)
∴墜ちた心にも、あなたは手を差し伸べられるかね?

マイティ害DX

ハガキのスミなどに書いてある読者の皆の一言をつれづれなるまま取り上げていくのがこのコーナーの趣旨にー。

ゲームに関することやゲーメスト本誌に対して思うこと、さらには片思いの先輩にこっそり打ちあけたいヒソカな想いなどなど、とりあえずつらつらっとハガキのスミなどに書いといてチョ!(昭和ノリ)

心理学の講義を受けて気づいた。格ゲーにもプラトー現象がある!

無我夢中ボタン連打段階↓必殺技出そうとする段階↓キャンセル必殺技を試みる段階↓…と進歩していく過程でプラトー現象が発生するものと思われる。

ちなみに私は万年プラトー。うまくなりたいなあ。トホホ。

※プラトー…技術修得の段階でいくら練習しても進歩がなく停滞してしまう時期。これを脱するとさらに進歩できる。

(宮城県　二月銀河君Ⓛ)

☆私なんかアイランド原稿作成段階で毎月プラトーだ。あまりに深い。

しかしゲーマー生活ってば無限プラトー現象じゃない?

19XX、スカイターゲットがのってたメストを親父に読まれた。

その後、戦闘機における航空力学を1時間レクチャーされ、20世紀の日本の零戦についての講義を30分受けた。

これだから読ませるのはイヤだったんだー。

(栃木県　K・Y・S・A君Ⓜ)

☆お、親子間のコミュニケーションにも役に立ってるゲーメスト。これにて一家安泰だ。

オメガファイターの次に硬派ゲームだと認めているガンフロンティアに第2作が出たのかと思ったバトルガレッガ。もうバリ好き。

スゴイ弾よけ。久しぶりの初プレイ3面行けなかったゲームだ。

ガンフロンティアは全クリアできなかったから、バトルガレッガはやるつもり。

今年はシューティングが豊作になりそうで嬉しいよおお。次はレイストームと戦国ブレードだ。

(長崎県　ストロングバルカン命君Ⓝ)

☆ガレッガは注意力養成にはもってこいのゲームだ。一秒のよそ見でおっ死ぬモノノフゲーだ。

ちょっと告知

ところでモノは相談だが、みんなバーチャロンをプレイする時に、自分のミドルネームっつーか称号といふか、『オレのことはこう呼べッ!』的な通り名をヒソカに考えてはいないかね?まぁいわゆる赤いなんたらとかソロモンの以下略とかそれ系。

そこで、君の考えた君自身の通り名をここで中募集だ!チミもこのコーナーに応募して、恥ずかしくて言い出せなかった(もしくは全然浸透しなくて困ってる)ミドルネームを日の元にさらしてみないかッ?

そのミドルネームの由来、もしくは名付けるに至った詳細などを記して、アイランド宛に送ろう。自爆系でも浸り系でも何でもオッケーだ。

ま、腕前云々は抜きにして気楽に送ってくれたまい。カッチョイイ称号や泣ける通り名にはアイランド特製テレカを贈呈させて戴く。

こちら こだわり派



ゲーセンで麻雀やりたいけど、ほとんどが女性脱衣モノゆえ、人目が気になってできません（私、女だし←言い訳）。
と、ゆーわけで、健全麻雀もメーカーさん、ひとつよろしく。
（北海道　はるみさん⓪）

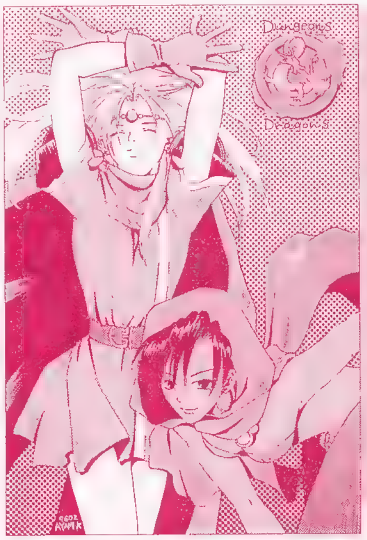
なアメも与えといていいのではないかと思うがね君ィ。
今までの初心者対応策としては初心者用のモードセレクトみたいなものしかなかったしなー。いっそのことオートガードをつけるとか…俺かなり駄目ッすね。

暗黙の了解ってのも考えモノか?

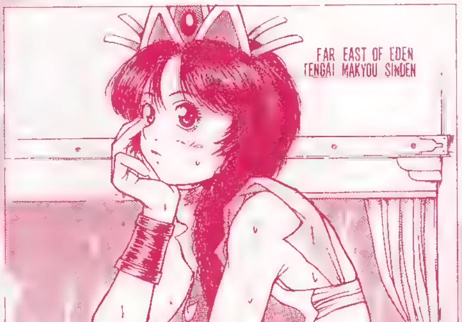
ゲームの順番を後ろに並んで待っていたら、後から置きコインした高校生が先にプレイしようとしたので注意した。悪びれるどころか、置きコインが「常識」なのだ、といきり立った。
ゲーセンルールとしてハリ紙、注意書きでもあればともかく、そうでないものが常識とは…。
ゲーセンはますます一般人には近寄り難いものになるなあ。
（神奈川県　大庭暢雄君Ⓠ）
☆いくら行き慣れたゲーセンでも、（注意書などがしてない限りでは）「ゲーム仲間での暗黙の了解」より、世間の常識で考えられる範疇での常識を先行させた方がいいと思う。で、君らはこのような行為に対してどう思うかね?そこいらに横行する非常識にバシッと言ってやりたいことがあったらアイランドまで。

分厚くなる弾幕にちょっと相談

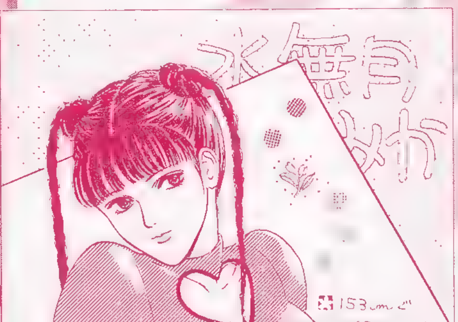
現在、数多くのシューティングゲームが出回っているが、どうも初心者や一般プレイヤーよりも一部のシューティングマニアのために作られているような気がする。
特に最近の敵キャラの攻撃には目に余るものがある。弾の量が多いのもさることながら、スピードが速い弾や隙間が狭い多方向弾やバラまき弾など弾よけが相当うまくなければ対処できない攻撃がふえている。
ボンバーが付いているものともなると避けにくさはさらにレベルアップし、あげくの果てにはボンバーを使うか安地を使わなければ死亡確定という攻撃まで存在する。マニアならともかく、初心者にはきつすぎて楽しめないと思うのだが…。
ゲーメストの攻略を読んでみても、攻撃パターンや避け方をこと細かに説明していて、「弾避けマニュアル」と化している感じが強い。
昔の攻略は（全体的に難度がそれほど高くないということもあって）、ごく簡単な説明だけだったから十分理解できたが、今では覚えるのも難しいほど説明が細かく、せっかく攻略してくれてるのにそれを生かせないという状態になっている（私だけかもしれないが）。
自分自身の限界に挑戦するというのも楽しみの一つなのでひとえに悪いとは言えないが、長年続いた対戦格闘ゲーム人気も落ち着きを見せ始め、格闘ゲーマーの中にはシューティングをやってみようという人もいると思う。
そういった人たちのために敵弾の量を大幅に減らすなど、少しでも遊びやすい環境を作るのが必要ではないだろうか。
（岡山県　中村コジヲ君Ⓟ）
☆個人的には手ごわくても面白ければ全く文句ないのだがやっぱりムチばっかりってのも何だし将来のシューター育成入門用としての先行投資的



↑（千葉県　寿文美さん㉒）
職業別に男女選べたらいいのにって?同感だ。やっぱり僧侶は女性がいいよ（涙）。



↑（大阪府　パニックアタック君㉓）
☆この国だけじゃ満足できない。
海の向こうのドキドキ、見つけにいきたい。



↑（埼玉県　銀のさかなさん㉔）
☆この身長でW60てのは太めなんですかね?ちなみに同じゲームに出て来る池之端瞳さんは168cmでW60。

ストレンジ超芸魂



(滋賀県　シド君㉕)

ドキドキすいり小説「密室ならぬ滅殺殺人事件」

☆一人のゲーマーが、額の広い刑事に連れられてゲーセンに現れた。

「エ～ご足労戴いてどォもスミマセン。古畑ですぅ」

うさん臭さ大爆発の警部補は独特の口調で続けた。

「私、あなたに一つ尋ねたいことがあるんですがァ…ン～よろしいでしょうか?」

他には人影のないゲーセンを歩き回りながら古畑は続けた。

「ご存じのようにィ、ゲーマーでありあなたの友人でもある被害者はァ、このゲーセンに続く道の路上で殺されましたァ。それもォ小銭入れにたくさんの百円玉を入れたママで…。あなたコレをどう思いますかァ?」

「どうって…。ま、確かにアイツが金を使い果たさずにココを後にするとは思えませんから…きっとココに来る途中で殺されたんでしょうね」

歩きながら聞いていた古畑は足を止め、突然振り向いた。

「あ、それともう一つ。犯行が行われた日…即ち昨日です。あなたはこのゲームセンターに来ましたかァ?」

「いえ、一度も…」

「ン～おかしいィィですねぇエェ!ちょっとコレ見て下さい。マーヴルスーパーヒーローズの筐体ですぅ。あ…もうすぐハイスコア画面が出るから良～く見て下さァい。

ハイ、出ましたァ!え～コレなんですけどもォ～トップから5位まですべてサイロックですぅ。名前こそすべてCAPですがァ…聞けばアナタ、サイロックが持ちキャラだそうですねェ…」

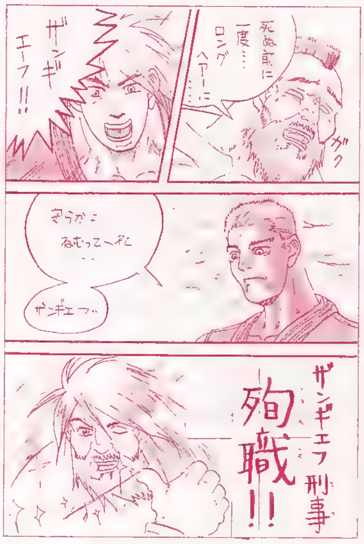
「それが僕だと言いたいんですか!?そんなの理由になってないですよ!何か証拠でもあるんですか!」

反論する若者に歩み寄りながら、古畑は人指し指を立てた。

「証拠は有るンですぅ…ン～順を追って説明していきます。あなたは何らかの理由でこの台のスコア画面を埋める必要があった。そうでス、ココにはあったんです。被害者のスコアとスコアネームが、おそらくトップの座に!自身の偽装工作ではァ被害者がココに来てはいけないコトになっていたアナタは、必死になってスコアを出して被害者のスコアネームを消したんです。そう、単刀直入に言うと、犯人はアナタですぅ」

「ちょっと待って下さいよ!それは刑事さんの想像じゃないですか!証拠にも何にもなってませんよ!指紋でも出たんですか!?」

「エ～さっき鑑識で調べましたトコロ…レバーやボタンはおろかァ筐体の表面には、あなたの指紋は有りませんでしたァ…ン～しかし!レバーと



➡(京都府　村田真吾君㉖)☆あの世で…ティモテしてくれ…。



➡(神奈川県　平和島ガルディン君㉖)☆冒険者も楽じゃないネ♡

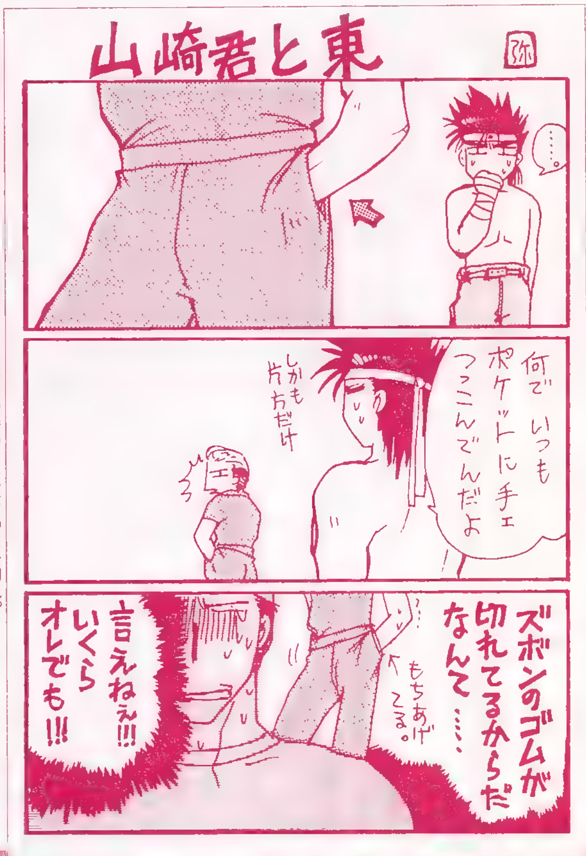


⬆(東京都　佐藤浩範君㉗)ー☆わかってねエ…(byE・YAZAWA)。

ボタンには拭いた跡があったんですゥ。あなたァ台を去る時に、指紋をふき取りましたねェ～?」
「店員か誰かが拭いてたんじゃないの?第一、それも証拠にはならない…」
「エ～さっきココの店員さんに聞いたんですけどもォ、この台は犯行が行われるほんの少し前、集金も掃除も終わってたんだそうですゥ…。ン～しかしアナタは重大なミスを犯しました…クックックッ」
その時、古畑は不敵な笑みを浮かべた。
「何がそんなにおかしいんですか?結局証拠も何にもないじゃないですか!」
「ンン～最初に言ったはずですゥ～ハイ、証拠はあるんですゥ…クックックッ!実はァあなたの指紋は出たんです。どこに?そォです。アソコですゥ。ン～私は鑑識にィ筐体に入っていた百円玉も調べさせましたァ…そうしたら、出たんです!被害者と、アナタの…指紋が」
それを聞いた途端、ガックリと崩れ折れる犯人。
「エーGAME OVERですゥ～」
クルリと犯人に背を向ける古畑。
「レバーとボタンの指紋を拭いたのは良かったんですが…ゲームでは何でも詰めが甘いというのは戴けまァせん。あなたはァ～ちょっとヌルかったようですゥ」
ここでいきなりカメラ目線!
「古畑任　郎でした」
（愛知県　私立探偵早川健君Ⓡ）
☆すこぶる古畑チックで良い感じ。ドラマ見てない人ごめんなー。でも一度は見とくといいかもよ。



↑（新潟県　A・GATO君㉝）やっぱりロボはロマンなんだろう



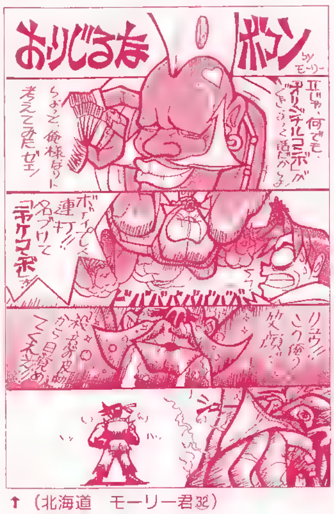
↑（香川県　佐伯弥四朗さん㉞）…最悪なのが体育の時のトレパンのヒモ切れ。



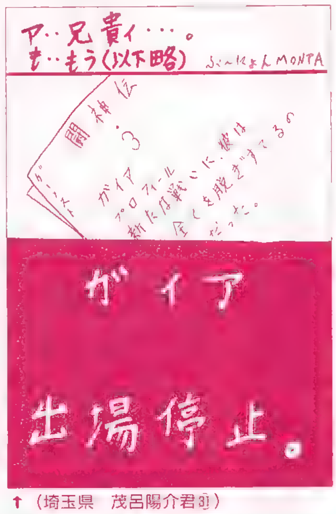
↑（新潟県　しろくろさん㉚）
…初心者に厳しいヤツめ。



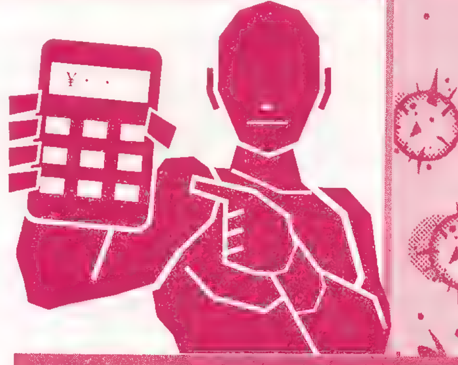
↑（大阪府　ふぇちメロメロっすともみ君㉘）　ガッツだね。



↑（北海道　モーリー君㉜）
☆目覚めねえみたいな。



↑（埼玉県　茂呂陽介君㉛）
☆裸のワタシを見てってか。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●セガゲームミュージックVOL1〜3、ナムコビデオゲームミュージックVOL5のCDをそれぞれ4千円で買います。バラ可。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒062 北海道札幌市豊平区月寒東5-12-2-1-514 田中俊太郎）

●パワードリフトのCDを高価で買います。音質に大きな問題がなければ程度不問。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒154 東京都世田谷区若林2-22-22 石原みずき）

●ジャッキー革ジャンサイズLを買います（美品希望）。希望価格と保存状態を明記のうえ連絡ください。③
（〒758-03 山口県阿武郡むつみ村高俣後井3135-1 鮎川誠）

●ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ、パロディウスシリーズのポスター、サラとパイのタペストリー（非売品）を買います。品名と希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒321-42 栃木県芳賀郡益子町塙2623 小堀清勝）

●鉄拳2（初期）、ファイティングバイパーズのポスターを買います。まずは希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。②
（〒448 愛知県刈谷市大手町5-32 長屋宏隆）

●19XXとD&Dのシークレットファイルを2冊セットで4千円前後で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。②
（〒243-02 神奈川県厚木市飯山3091-2 宮ノ上ハイツB-121 米田雅和）

●㋘屋の福袋に入っていた庵のビッグポスターをなるべく高価で買います。まずは連絡ください。③
（〒779-02 徳島県鳴門市大麻町板東字大林99-3 中城敏幸）

●ギャルズアイランド1を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒933 富山県高岡市富岡町3-41 角谷匠）

▼売ります

●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま非売品ポスター（未使用）とポスタードリーム同級生ポスター（バラのみ）を売ります。高価優先。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒585 大阪府南河内郡河南町白木16-2 林大貴）

●鉄拳2のエンジェルとデビルカズヤの2枚組テレカを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒328 栃木県栃木市箱森町39-19 梅田昌利）

●UFOキャッチャーのぷよぷよキーホルダー全19体（未開封）をセットで売ります。また、ぷよぷよ貯金箱のアルル、サソリマンを売ります。②
（〒513 三重県鈴鹿市阿古曽町23-19 高田慎一）

●ゲーメストバックナンバー14〜100号（ただし22号は除く）、ギャルズアイランド1、ザ・ベストゲーム、ストII、ストIIダッシュ、オールカプコン1991他増刊号、ゲームミュージック、ポスター等すべて合わせて1万円で売ります。送料そちらもち。③
（〒651-11 兵庫県神戸市北区星和台1-5-8 永尾幸三）

●KOF95、餓狼2、餓狼SP、侍魂、闘神伝などのぬいぐるみとキーホルダーを希望価格で売ります。リスト希望の方は80円切手を貼った返信用封筒同封にて連絡ください。送料こちらもち。②
（〒731-01 広島県広島市安佐南区西原4-8-28 竹谷奈々江）

●鉄拳2の96年度カレンダーを売ります。鉄拳2で好きなキャラと希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。②
（〒321 栃木県宇都宮市東峰町3080-6 直井様方 橋本直樹）

●ストIIマスコット12体セット（初代8人+四天王、非売品）を1万5千円、ダッシュ対戦者求むポップを3千円で売ります。リスト希望の方は80円切手+20円切手（コピー代）同封で連絡ください。②
（〒108 東京都港区三田1-11-21-404 今井朋留）

●ネオジオCD（初回限定版）+コントローラープロ+餓狼3+真侍魂+RGBケーブルを1万5千円以上で売ります。すべて新品同様。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒361 埼玉県行田市城西2-2-29 増田高志）

▼交換・その他

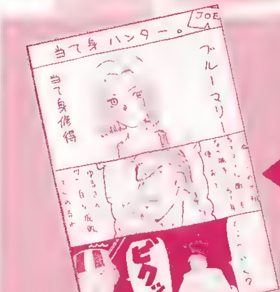
●金月真美や國府田マリ子ファンの人、格ゲー好きな人、文通しましょう。男女年齢問いません。③
（〒327-03 栃木県阿蘇郡田沼町船越569-1 永島和幸）

●こちらの真侍魂の覇王丸+ミヅキ+あざみ+シャルロットのマスコット、チャムチャム+幻十郎+シャルロット+右京キーホルダー、右京+幻十郎フィギュアをあなたのKOF95の京のキーホルダーかぬいぐるみと交換してください。W葉書で連絡を。③
（〒191 東京都日野市上田34-1 エスペランサ高幡不動402 三谷梓）

●こちらのネオジオCD+斬紅郎無双剣+真侍魂+餓狼3+KOF94+ネオジオCDスペシャルをあなたのプレイステーション+ストゼロ+メモリーカード+その他のソフト2〜3本と交換してください。まずはW葉書で連絡を。
（〒022 岩手県大船渡市大船渡町野々田9-22 松沢直）







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

ゲーメスト10周年記念特別企画

ゲーメストアイランドの現在・過去・未来 ～歴代担当者座談会～

ゲーメスト創刊号から、ずっと続いているコーナーである「ゲーメストアイランド」。読者とともに歩み、読者とともに作ってきたこのコーナーの歴代担当者に集まってもらい、当時のこと、これからのことを語ってもらった。



参加者／御旅屋喜久、栗原桃郎、田渕健康（以上、アイランド担当者）、ＴＭ（編集責任者＆アイランドを影で支える人）、石井ぜんじ（ご存じ編集長）、さわたり（編集部課長代理）、むねたつ（30日号編集）

みんなで考えるアイランド

むねたつ…というわけで、アイランド担当者による10周年座談会なんですが…。

さわたり…んじゃあ、ワタシがとりあえず仕切りますか。やっぱ、その時々の時代背景って、いろいろあったよね？

御旅屋…いやー、この「アイランド」って、命名したの、ワタシなんですよ。でも、最初のころは、なぜか「アイランドだぞ」とか「アイランドなんだぞっと」とか、ちょっと不思議な感覚のタイトルだったんですよ（笑）。

ＴＭ…創刊のころって、まだまだゲームってのが認知されていなかった時代じゃない？

御旅屋…当時はねえ、とにかくそういった状況を変えていこうー！ってことに必死でしたからね。ただ、漠然とおたよりを紹介していくだけじゃなくて、「オレたちも必死で考えているんだぞ」っいう姿勢を誌面で見せていく必要があったし、読者を引っ張っていかなくちゃっていう義務感もあったし…。

ＴＭ…読者だけじゃなくて、メーカーとかも、当時は認識があるんだかないんだか、わからない状況だったしね。

御旅屋…んー、でもこうして10年経ってみると、少しは影響あったかな、とか思ったりしてね（笑）。

ＴＭ…クリ（栗原）の時代になると、「ゲームって面白いものだ」っていう認識になってきて、田渕の時代になるとゲーム企業が一部上場したりして、社会的認知として、当たり前となってきて…。

栗原…確かに、ゲーセンとかもすごく開かれた場所っていうか、すごく明るい場所になってよかったんだけど、逆にマニアとかはいづらくなったよね。

御旅屋…某社では、ゲーセンからマニアを排除しようとする動きが実際にあったし。

ぜんじ…今思うと、メーカーの認知されたいって方向と、ユーザーの認知されたいって方向が若干ズレていたんじゃないかな、と思う。

栗原…相変わらず論理的ですね。

一同…（笑）。

田渕…オレのころになると、もうゲームそのものを題材にした読者コーナーって感じですね。

さわたり…当時、どんな部分を意識して担当してたかなあ？

御旅屋…ただ、おたよりを載せるっていうのはどの雑誌でもできるわけであって、もっと意見を交換できる場所にしたいなというのがありましたね。

ぜんじ…火花散っているような雰囲気だったりもしたけどね（笑）。

御旅屋…当時はコスリ問題（※１）が白熱しましたねー。それがもう毎号毎号きたた。で、このコスリ問題で、自分なりの意見とかを書いたら反響がモノ凄くて、「アイランド担当者が意見を言っていいのか！」みたいな。ずっと中立でいてもよかったんだけど、それだとまるで進展しなくなるでしょ？

さわたり…自分はあのコスリ問題のころとか読者だった。でも、こういう言い方はすごく失礼かもしれないけど、この際結論はどっちでもよかったんすよ。こういった場があって、みんなで論議しあえる場所があったってのが、うれしかった！っていうのがあったね。

ぜんじ…当時は問題意識を持っている人が多かった。ゲームを取り巻く環境がそういった問題を考えざるを得ないというか（笑）。

こーして担当が決まる!?

さわたり…どうして御旅屋さんが担当ってことになったんだっけ？

御旅屋…仲間に「こういう雑誌作るからちょっと手伝わない？」って言われて…。んで、自分は厚かましく「読者コーナーやらせてくれー」って名乗り出ましてね。

栗原…自分は御旅屋さんから任命されるような形でなりました。そのころ、すでに何度かアイランドをお手伝いをしていましたからね。

さわたり…アイランドって基本的



初代担当
御旅屋喜久
（'86年5月号～'89年12月号）

初代ゲーメストアイランド担当者。ゲーメスト創刊以前の企画段階から本誌に関わっているため、数々の裏話に精通している。平成元年の春に引退し、地元富山で銀行員としてカタギな生活を送っている。この号が発売されるころには２児のパパ（10年なんて早いもんだね、あーこりゃこりゃ）。ところで栗くん、久しぶりなんだから、もう少しマトモな自己紹介を書けよホント。相変わらずマジメ（笑？）なおたやんでした。



に前担当者が新担当者を任命するっていう形できているんだよね。そういうときに、何かこう、伝授するものというか、代々引き継いでいるものってあるのかな？
御旅屋…ないですね。アイランド読者から選んでいるせいもあるけど、ホラ、子は親の背中を見て育つっていうじゃない。ちゃんとアイランドを今まで読んでいる人であれば、誰でもできるはずですよ。
田渕…自分は選んでもらったときはそりゃ嬉しかったけど、最初はすげー緊張しましたよ。
栗原…自分も最初はとりあえず御旅屋さんのマネから始めて、それから少しずつ自分の色を出していって…とやっていたけど…。
御旅屋…そう、だから文句言ったもんね。「なんで同じことやっているんだ」って。もっと最初から栗っぽくしてもよかったのに。
栗原…今でもね、最近のとか読んで思うのはよくも悪くも昔の雰囲気があるんだよね。一種のパターンというか。もっと変えちまっていいんじゃないかと思うし。
田渕…オレ自身の芸風がここ1～2年変わってないから、それ自体もマズいかな、と。
ぜんじ…編集部の周り（※2）も随分変わりましたよねー。
御旅屋…そう！ 7～8年前なんて、コンビニもないし。徹夜したときとか、もう夜中に腹が減ったらどうしようもない（笑）。御茶の水まで30分ぐらいかけて歩いて、よーやくオニギリにありつけたときは、すげー嬉しかった（笑）。
ぜんじ…今なら、深夜でも10軒ぐらい選択肢がありますよ。あのころと今では編集部そのものの環境もかなり変わったよね。9年ぐらい前かな、朝やってるテレビドラマとかで、戦後の出版社を題材にしたものとかやってたんだけど、それとゲーメスト編集部、あんまり変わらなかった（笑）。
御旅屋…天井が落ちてきた事件とかありましたねー。
栗原…編集部で寝ていたら、急に天井がドコーンと落ちてきた。
御旅屋…だから取り替えたんですよね、天井（笑）。あのころと比べたら、今はスゲー恵まれているよなー。当時はライターの机なんてなかったし、筐体もなかったし（※3）。今はいいよ。これで仕事しないなんてバチあたる（笑）。
むねたつ…み、みんなバチあたりなんで、先輩から言ってやってください（笑）。
御旅屋…でも、昔は仕事って感覚、なかったですよね。遊びの延長って感じで。だから締め切り守らないって感じだったけど、それでも罪悪感ないんだもん（笑）。
さわたり…ぜんじさんは今も原稿遅いけど、さすがに罪悪感は出てきてるよね？（笑）。
ぜんじ…いや、もうそういう話じゃなくて、アイランドの話をしましょう（笑）。

コメントは命懸け

御旅屋…アイランドの原稿とかって、そのときのその場の勢いで一気に書くってこと、多かったと思うんだけど、コメント書く部分がやっぱり一番時間かかるよね。
田渕…一晩かかって書いて、「うおー、こりゃすばらしいコメントだあ」って自分に酔ってみたりするんだけど（笑）、朝読み返すと「うひゃー、これは恥ずかし過ぎるぅ」ってこと、多いですね。
栗原…んー、それはあるね。でもやっぱり、コメント書くのは難しいですよ。「最近、麻雀してねーなー」なんてコメント、こりゃ近況だってのー！というのを書こうとしたりもしたし。自分としてはゲーマーたちの体温が感じられるぐらい、身近に感じられるようなアイランドにしたかったし、そうしてきたつもりですけどね。
田渕…自分の立場をラジオのパーソナリティっぽい感じにできればなーと。自分も楽しく、みんなとも楽しく、って感じで。
御旅屋…そうそう、自分が楽しくないと、読んでいるほうも楽しくないし。
さわたり…今のライターはそうでもないかもしれないけど、昔のライターはアイランド読者だったってヤツ、多かったよねー。
御旅屋…こっちから引きずり込んでしまうというか（笑）。
田渕…ボクも引きずり込まれたクチかな（笑）。
栗原…ゲームメーカーとかに就職した人も多いですよ。年末のゲーメストで「お年賀状スペシャル」（※4）をやるじゃないですか。「おおお、あいつのイラストが！」ってのが多くて、一瞬カラーのアイランドページかと思った。
御旅屋…読者同士の結婚式で仲人までしましたよ、ワタシは（笑）。あれはいろいろありましてね。詳しくは語れませんが、いろんな人間ドラマがあって、なかなか熱いものがありました。ゲーメストの原稿用紙を使って、式の挨拶文とか書きましたよ（笑）。
栗原…あ、ゲーメストの原稿用紙って、結構いろいろ使えますよね。自分も大学のリポート提出に使いました。
田渕…むー、オレもじゃ。

おたよりの傾向は？

栗原…（アイランド宛のハガキやアンケートハガキを見ながら）これって、今日届いた分？
田渕…ええ、そうですよ。
栗原…多いですね、1日にくる量が。月2回になったからかな。
御旅屋…自分のころは月にこのくらい（ハガキを積み上げて20センチぐらい）だったぞ。
田渕…今はその3倍ぐらいかな。
御旅屋…それにしても女のコの投稿が多いねー。
田渕…アイランド読者に限っていえば、半分は女のコですよ。
御・栗…なにーっ！
さわたり…創刊して2～3年のころは、男女比率が99・8：0・2



2代目担当
栗原桃郎
（'90年1月号～'93年5月号）

マイナー投稿者からライターに成り上がったアイランド担当者2代目。現在は編集部を引退し、家業の風呂屋を経営。近ごろは副業として豆腐屋を興し、写真を張りつけた「テクスチャード豆腐」でヒットを狙う。「伝統に甘えず、常に最高の技術と感性で」が経営モットーだ。DOOM真理教MTG省長官。



だったかな。
田渕…バレンタインもチョコいっぱい読者の女のコから届いたし…。
御・栗…ゆるせーん！（笑）
田渕…あ、もちろん、贈ってくれた人にはちゃんとホワイトデーのお返しはしますんで、もうちょっと待っててくださいね。
さわたり…当然だな。でも、すっかり女のコ読者は増えたよね。新声社主催のゲーム大会でも、女のコのエントリーが随分増えたもん。
御旅屋…時代は変わったなー（しみじみ）。お、ところでこうやって封筒とかのおたよりを見ていると、アレがほしくなってくるねえ。
栗原…あのウイーンてヤツですか（封筒口を切る電動のレターオープナーのこと）。
御旅屋…あれは代々、アイランド担当者に引き継がれていっているんだよね？
田渕…は、はい。今は自分が持っていますけど…。厚い封筒でも切れるように、モーターをチューンナップして、パワーアップしたんですけどね。
さわたり…でも、最近それを見ないってことは、それがキッカケで壊れたとか？
田渕…そうなんですぅー（涙）。
一同…（爆笑）
田渕…筐体のメンテナンスをしている人がいて、その人と「これもモーターとか変えてパワーアップしよー」とかいう話になって…。実際にやってみたら、「あ、あれ？動かねー（涙）」って…。

3代目担当
田渕健康
（'93年6月号～）



サードチルドレンと呼ばれたかどーかは知らないが3代目アイランド担当。長崎出身。墓穴を掘らせたら世界一の実績を持つ破滅的なマイトガイ。アイランドが皆のゲームライフの潤いとなってくれると嬉しいぜェイャッハァ！と夢見るおませな若者である。
最近、アイランドの文章ネタが少なくなってきてて困っているらしいのでみんな投稿してねん❤。今後ともアイランド頑張ります。あと嫁さん募集中。眼鏡娘優遇。

さわたり…ブチケンらしい（笑）。
むねたつ…そこが田渕クンの田渕クンたるゆえんですかね。

これからのアイランド

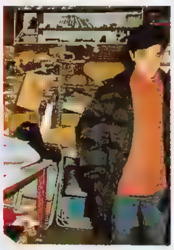
TM…これからのアイランドはどうなっていくんだろう？
御旅屋…自分のころは、石は投げて、栗原の時代でその波紋を広げて…。んで、田渕クンの代では、さらに新しい波紋とかね、作ってほしいかなーって。もっと思い切って変えちゃえーって感じ（笑）。
栗原…自分も同じような感じなんだけど、ようは楽しければいいわけでね。読者も自分も「あんなコーナーがあったよねー」って思い出になればいいなーと。
御旅屋…やっぱりね、アイランドとかよりも面白い読者コーナーがある雑誌とか読むと悔しいんだよね。もっともっと面白くしなくちゃなって思うし…。
田渕…現担当者としては、ゲーメスト読んでいる読者の中でも、アイランド読者とそうでない読者って、はっきりわかれちゃっているような気がするんですよね。そういった部分をもっとなくしていきたいっていうか…。どうしたらいいのかわかんないんだけど…。例えば、今、アイランドでも対戦マナーに関して盛り上がっているじゃないですか。それをもっともっといろんな人に考えてほしいなっていうか…。
さわたり…アイランドのページ増やすってのはどう？（笑）
田渕…そーゆーおたよりがなかった月はないですね。絶対「求むーアイランド増ページ」ってありますよ。それはともかくですね、その号のアイランドを読んで「うーん、あのころのオレはこうだったよなあ」とか「この時代のゲーマーはこういうことで悩んでいたんだなー」とか、そういう時代を感じさせる内容になってくれればな、っていう気持ちでやってますけどね。非常にゴーマンなんですけど、そのゲームを思い出すのと同時に、そのネタのアイランドも思い出してほしいなーって。
ぜんじ…田渕クンはいつもそういう意識でやっているわけだし、それはちゃんと読者に伝わっていくんじゃないのかな。まだまだ伝わっていないんであれば、それはもっともっと努力していけばいいだけだしさ。
さわたり…おお、なんか編集長っぽいぞ（笑）。
田渕…そんなわけで、今後もますますパワフルな読者さまの投稿をお待ちしておりますぞ！世界にはばたくゲーメストアイランドなんだぞーっと！（笑）。

※1 コスリ問題…筐体のボタンを指先や特定の器具などでコスる行為の是非で、創刊当時の誌面上では白熱の論議がかわされた。もちろん筐体はいたんでしまう。

※2 編集部の周り…編集部があるのは千代田区の内神田。このあたりはオフィス街なので、創刊当時は店らしいものがあまり近所になかった。

※3 編集部内…つい3年前まで、編集部は非常に狭いところにあり、ライターの席がなかった。今では編集部内の3分の1ほどがライター用スペースとしてあるが、人数が多い＆編集部が狭いため、1つの机を3人で使っていたりする。

※4 お年賀状スペシャル…毎年、年末発売号では、メーカー直筆のイラスト年賀状をたくさん掲載し、それをそのままホンモノを読者にプレゼントする企画をしている。



今は物置きor会議スペースとして使われている柴田〝旧編部〟ビル。

ビッグなプレゼント！

というわけで、今回の座談会を記念して、特別テレカ500名プレゼントをやることになった。それは、アイランドのイラスト投稿常連者10名を選び、その人たちに新たに描いてもらってそれをテレカにしちゃおうーってものだ。次号で誰になったかを発表するぞ！

お知らせ！ アイランド増刊を作るぞ！

ビッグニュース！まだ具体的な内容は決まっていないが、アイランドの増刊号を出すことが決定！
そんなわけで、みんなから「こんな本にしてほしい」という意見を募集する。『アイランド増刊号はこうしてくれ！』係まで、ドシドシ送ってほしい。頼むぞー！



これは'92年4月に出したアイランド増刊。

いよいよ対戦攻略に入るぞ！

電脳戦機

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS
バーチャロン

スタンダード筐体も登場し、さらにバーチャロン人気は、過熱状態へ！
今までやっていた人もこれから始める人もしっかり読んで対戦にハマろう！

担当：バーチャロンチーム

人に勝つには…
バーチャロン対戦講座
対戦の心得

CPU戦はいいけど、対戦は全然勝てないという人に。

担当 バーチャロンチーム 文 SHO

巻で盛り上がっているバーチャロンだが、今回は対戦における、心得のようなものを紹介していこう。

THE 対戦

バーチャロンというゲームは、CPU戦と対戦とでは、全く違う闘い方をしないといけない。そこで、これからCPU戦とは違う、対戦ならではの闘い方を紹介していこうと思う。

ダッシュ攻撃を考える

CPU戦では世話になったダッシュ攻撃だが、対戦においては、使い方どころがむずかしくなってくる。

ダッシュ攻撃はそもそも、攻撃後の硬直が大きく命取りになりかねない。しかし、重量級のバーチャロイドは走っているだけでは、相手の攻撃をかわすことはできないし、ダッシュ時の攻撃力も侮れない。

そこで、ダッシュ攻撃を使うときは、反撃をくらわない状況や、斜めダッシュ攻撃などを使うのがいい。



相手のダッシュ攻撃を誘ってみよう。

ダッシュをしたら必ず攻撃をするのではなく、ダッシュキャンセルを使ったりして、逆に相手のダッシュ攻撃をさそうのがポイントになる。

とにかく、ダッシュ攻撃を使うときには確実に攻撃が当たる状況で使うようにしたい。



ダッシュ攻撃は使いどころを考える。

キャンセルを使う

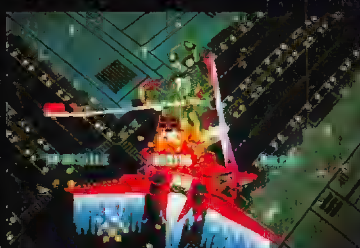
対戦において最も重要なのがキャンセルである。キャンセルという行動は自分の硬直時間を短くすることができるからだ。

ではキャンセルをどこで使うのかというと、主に接近戦で役にたってくるのだ。

例えば近距離武器を使って、かわされてしまったときはガードやジャンプを使ってキャンセルすれば、武器使用時のモーションはキャンセルできる。これによって、次の行動へスキなく移ることができるのだ。

接近戦だけではなく、通常走っているときに、しゃがみ攻撃キャンセルを使うことによって攻撃キャンセルのバリエーションを増やすことも可能なのだ。

その他に、ジャンプキャンセル、ダッシュキャンセルは、当たり前の行動としてできるようにしておきたい。



ジャンプキャンセルで近距離武器の硬直をなくす。

攻撃を当てるには

相手を倒すには、当然こちらの攻撃を当てなければならない。これは当たり前のことだが、これが完璧にわかることが重要になる。

つまり、こちらの攻撃が当たる状況と、相手の攻撃が当たる状況をしっかり把握することが、対戦で勝つための秘訣なのだ。

これを知ったうえで、自分の使っているバーチャロイドの攻撃方法と防御方法を考えればおのずと答えはでてくるわけだ。

これは、このゲームをプレイしている以上常につきまとう課題なので、がんばって自分なりの攻撃方法を確立してみてほしい。

日進月歩の攻略パターン！
気合い充分！完全奥義！！



こんなときや…



こんなときも攻撃が当たるよね。

走る行動

走るのはダッシュとは違い、レバー両方を倒して移動する行動のひとつ。

移動するときの行動はダッシュだけでは動きを読まれやすいし、ダッシュをするとついダッシュ攻撃をしたくなるものだ。

対戦においては常に走りで移動し、相手の攻撃がせまってきたら、ダッシュで避けるようにするのがベストだ。

移動速度が速いバーチャロイドのバイパーIIやフェイ・イェンはダッシュをせずに、走りを主体に攻撃方法を見いだすことが勝利への近道になるかもしれない。

ほかのバーチャロイドも移動手段はダッシュと、きめつけるのではなく、走りを主体とした攻撃方法を考えてみてほしい。



フェイ・イェンはダッシュを少なめにしても戦える。

開幕

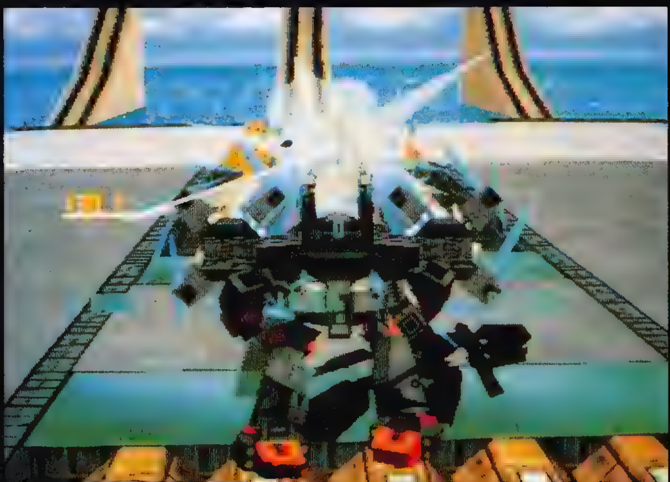
どのゲームにおいても、重要な戦闘開始時。バーチャロンでも、開幕の行動で勝負が決まってしまうこともあるぐらいだ。

ここで、おおまかな開幕の行動をまとめてみることにしよう。

●通常攻撃

初めに取る行動としてはバクチ要素が高い。

ライデンやアファームドはいきなり大ダメージを狙うのもいいが、その他のキャラはあまりオススメできない行動だ。



このレーザーさえ当たればねー。

●ジャンプ

キャラと地形によっては、かなりよい行動となる。当然ジャンプ中の行動範囲が広いキャラに限られてくる。



バイパーIは安定？

●ダッシュ

ダッシュといっても前方向ダッシュ、後方ダッシュ、横ダッシュの3つの行動が考えられるし、このダッシュに攻撃が加われば、またさらに広がる。

ダッシュの行動で前方向と横へのダッシュが有効といえるかもしれない。

前方向ダッシュは、斜めダッシュが理想で攻撃を重視した行動といえる。

横ダッシュに関しては、攻撃はせずに相手の攻撃をかわしたり、相手との距離をとるために有効な行動といえる。

この横ダッシュ中にキャンセルしてジャンプをすればスキなく動けるので、わりとオススメ。

こんな感じで開幕の行動をまとめてみたが、各キャラによって微妙に異なってくるので各自研究してみてほしい。



斜めダッシュは、わりと使える。

マップを覚えよう

各キャラごとに、8つのステージが用意されているが、対戦においてどのステージが、闘いの場所となるのかはランダムになっている。

意外と軽視されがちなステージ構成だが、細かいところで、重要になってくる。

ジャンプしてからの行動が多いバイパーIなどは、ジャンプして着地するときなどはマップを覚えていたほうが有利に闘える。

その他のキャラもダッシュする方向に、障害物があるのを把握していれば、変なミスをせずに闘えるので、ステージ光景は頭にたたきこんでおきたい。



こうならないためにも覚えよう。

以上で対戦における基礎をまとめてみたが、まだいろいろ重要なことがたくさんあるので各バーチャロイドごとやりこんでみてほしい。

地道に闘え!! アファームド CPU攻略

速いパターンじゃないけれど、何回かやればクリアできるぞ。

担当　狂気の弾丸ももやん



何号か前にアファームドの対CPUパターンを載せたが、あれからパターンが進化したので、新パターンを載せつつ、最終面まで攻略していこう。

強力な攻撃を覚えましょう

対CPU戦では、強力な攻撃を叩き込んで、さっさと倒してしまうのが理想。アファームドの強力な武器といえばトンファーがあるが、当たるのはせいぜい2面まで。後半面では、まず当たらないだろう。よって、ほかの攻撃方法を探すしかない。

トンファー以外の攻撃で強力なものといえば、前方ダッシュ中のショットガンがあげられる。この攻撃は弾をまとめて発射するので、当たればそれなりのダメージだ。

もう一つは、しゃがみショットガンだ。見た目には強そうではないが、ダメージはそこそこにある。特に、空中の相手には非常に有効なのだ。

この二つの攻撃を、いかに当てていくかが対CPU戦の鍵となるのだ。

ステージ1 VSテムジン

最初の面なので、トンファーはよく当たる。最速パターンならば、10秒前後を狙えるだろう。

まずは、ラウンドの開始（開幕）にトンファーを叩き込む。これで半分減らし、少し下がって起き上がるのを待とう。起き上がったところに、もう一度トンファー攻撃。これで瀕死になるので、とどめは前ダッシュショットガン。これで終わり。



開幕トンファーは、絶対ヒット！もう一発で瀕死だぞ。

ステージ2 VSバイパーII

実は、この面からトンファーは当たりにくくなってくるのだ。前回書いたように、一発当てれば勝ち、ということは少なくなっている。

開幕は、しゃがみショットガンを使ってみよう。誘導性能が高いので、高確率でヒットするのだ。

後は、前方ダッシュ（斜め前がよい）ショットガンを当てていけば勝ててしまうぞ。



開幕のしゃがみショットガンは、かなりの確率でヒットするぞ。

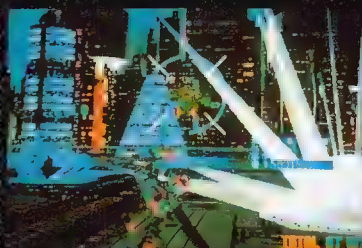
ステージ3 VSドルカス

この面から、本格的なパターンが必要とされてくる。

まず開幕は、前ダッシュボムでボムを置いて逃げてくる。この面以降のCPUは、ダッシュで横切ると（近づくと）ジャンプ攻撃をしてくるので、ドルカスがジャンプをしているようならば、前ダッシュショットガンを着地にあててやろう。もし、ジャンプしていなければ、近づきながらショットガンを撃つ。これである程度近づいたら、もう一度前ダッシュボムで横切ってみよう。次こそは、ジャンプしているはずだ。

遠くでジャンプしているときは前ダッシュショットガンでいいのだが、近くだと当たらないのだ。よって、近くでジャンプされた場合には、しゃがみショットガンが有効だぞ。

この、前ダッシュボム・前ダッシュ（しゃがみ）ショットガンは対CPU戦の基本なので、練習しておこう。


ダッシュボムをジャンプで逃げたら


前ダッシュショットガンを撃ち込もう。

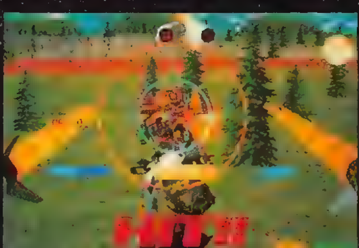

近くの場合は、しゃがみショットガンだ。

ステージ4 VSベルグドル

開幕はしゃがみショットガンがヒットする。相手がミサイルを撃っていても当たらないのだ。

その後は、前ダッシュボムをお土産にして、素早く立ち去ろう。ジャンプしていたら、お約束の前ダッシュショットガンだ。

もし余裕があるならば、ベルグドルの着地にトンファーを狙ってもいいだろう。ベルグドルは空中での制御がきかないので、狙いやすいのだ。


ミサイルが飛んできても、安心なのでしゃがみ撃ちだ！

日進月歩の攻略パターン!
気合い充分! 完全奥義!!


ダッシュボムを使えば、必ず跳ぶので…、


ダッシュショットガンが当たるのだ。

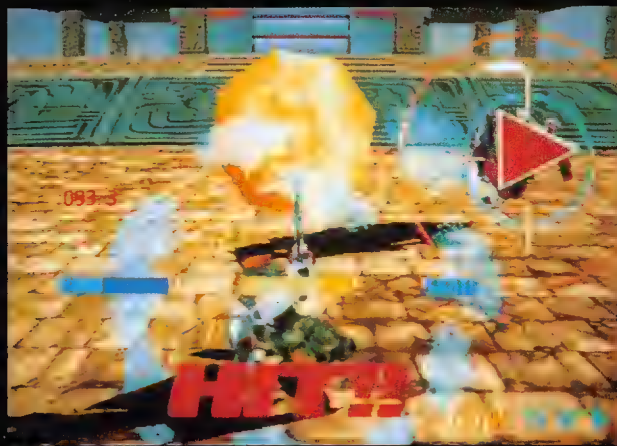
ステージ5 VSバル・バス・バウ

バル・バス・バウにも、開幕はしゃがみショットガンがよく当たる。相手も撃ち返してくることもあるが、そんなことはおかまいなし。全然平気だぞ。

こいつにも前ダッシュボム→前ダッシュショットガンパターンを使うのだが、今までの相手とは違い、ちょいと厄介。バル・バス・バウは空中移動が得意なので、ジャンプしたときに逃げられやすいのだ。

よってこの相手には、近くからダッシュボムを使い、離れてジャンプさせるようにするといいだろう。もし近くで跳ばれてしまった場合には、しゃがみショットガンで確実に落としていくように。

他にダメージを与える方法として、相手が丘の上（フィールドの外壁部分）に乗っているようならば、しゃがみショットガンを狙ってみよう。ちゃんとロックオンされていれば、確実にヒットするぞ。



開幕しゃがみショットガンは、やられてもいいから出しておこう。


丘の上に逃げたら、しゃがみ撃ちが当たるぞ。横移動しながらガミソ。

ステージ6 VSアファームド

ここからは、前ダッシュボムパターンが通用しなくなるので、無理して使わないように。

アファームドに対しては、ボムを投げてから爆風の方向に向かってダッシュをして、ショットガンを狙っていくのがパターンとなる。相手のアファームドと何度もすれ違うようにして、ショットガンを狙っていくのだ。

CPUアファームドは強力な攻撃はなかなか出してこないので、負ける心配はあまりないだろう。

ステージ7 VSフェイ・イェン

ここまでくればタイムは関係ないので、時間切れでも勝つ方法に切り替える。

まず、スタートしたらどこでもいいので、物陰に隠れる。相手との間に、常に障害物があるようにして、ロックオン状態のままで、近づいてくるのを待っていよう。

相手が障害物の前にきたら、しゃがみボムを使う。そして、すぐにジャンプショットガンを撃つのだ。すると相手は、障害物の向こう側にいったボムに反応して、バックダッシュで一気に逃げようとするのだが、そこにジャンプショットガンが当たるようになっているのだ。


しゃがみボムを使うと逃げるので…、


ジャンプショットガンで狙い撃ち。よく当たるのだ。

後は、この繰り返しで時間切れを待つだけ。非常に簡単なのだ。

ステージ8 VSライデン

パターンは、対フェイ・イェン戦とまったく同じ。しゃがみボム→ジャンプショットガンの時間切れで勝つ。

隠れる障害物は、スタート時に左側にある建物。これを中心に、相手を常にロックオン状態にしておけばOKだ。安心して闘える相手だぞ。


開幕は、左に見える障害物に隠れよう。これを挟んで闘うのだ。


こんな感じでボムを投げれば逃げるので…、


やはり、ジャンプショットガンがヒットする。簡単だね。



デジタルの悪夢

ヤガランデ攻略

CPU最難関。ペナルティステージでもあるヤガランデを攻略だ。

担当：ギィ

ステージ5をクリアした時点で、1ステージ平均35秒未満という条件を満たしていないと出てきてしまう中ボス「ヤガランデ」。その強さは、半端なものではない。何しろライデンタイプクラスの攻撃力と重装甲に、テムジンタイプの高機動を併せ持っているのだから。こいつこそワンコインクリアの最大の障害といっても過言ではない。

キャラ別の攻略法にはいる前にヤガランデの武装をチェックしておこう。

まず右手武器と思われるのがライデンと同タイプのバズーカだ。性能のほうもほぼライデンのものと同等であるようだ。

そして左手武器と思われるのが放り投げたマインが空中で炸裂、4方向に飛んでくるもの（以下炸裂弾）。弾速が速く、威力も高い。最も脅威となる武器だ。

最後はレーザーを扇状に計8方向に打ち出す（以下8WAYレーザー）もの。

スピードはライデンのものに比べてかなり遅く、2本セット部分以外はかなり隙間が広く、容易にかわすことが可能だ。しかし威力はやはり最強クラス。

ダッシュ攻撃として使ってくるのはほとんどがバズーカ。まれに炸裂弾を使ってくるが見てから避けるのはほぼ不可能。運が悪かったと思ってあきらめよう。

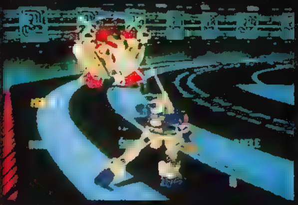
基本的に、ヤガランデの攻撃はある程度距離をとってさえいればドルカス、バル・バス・バウ、ライデン以外なら歩いてかわすことができるので、遠くにいるときはチャンス。右手武器を効率よく当てていこう。

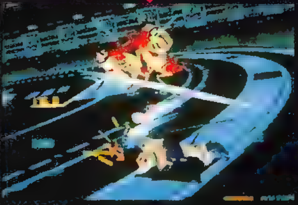
テムジン／アファームド

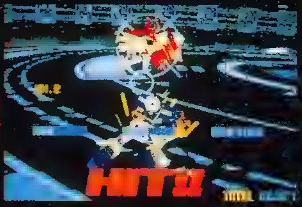
スピードも速く、ソードやトンファーで弾を消せるこの2機種は比較的に楽に戦えるほうだろう。

基本的には正面でビームライフル（ショットガン）を1発撃って、即、横ダッシュソード（トンファー）を繰り返すだけでも良い。8WAYレーザー、4WAY炸裂弾はかわし、ダッシュバズーカに対しても相手の弾を打ち消しつつ当てることができるのだ。

しかしこれでは与えるダメージが低すぎ、時間内に倒せないことも多いのでできれば横ダッシュ中に相手の攻撃を見極め、ダッシュバズーカ以外に対しては横ダッシュビームライフル（ショットガン）を使っていこう。


ぽんと単発ビームを撃ったらすぐに横ダッシュ。


ビームソード。威力は低いがこれの繰り返しでも勝てる。


倒したいのなら、ビームライフルも使っていこう。

ベルグドル／ドルカス

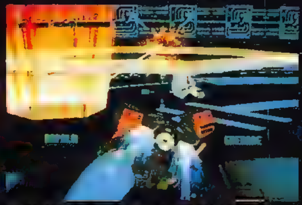
おそらくベルグドルが最もヤガランデが楽なキャラであろう。

なにしろ、斜め前ダッシュナムーバを撃てば突っ込んできてカウンターで喰らってくれるか、必至に後ろダッシュで逃れようとするのでダーメジを受ける要因がない。

さらにナムーバが当たろうが避けられようがすぐにホーミングミサイルを撃てばほぼ確実にヒットする。

ドルカスの場合、ナパームをファランクスに、ミサイルをハンマーに置き換えればほぼ同様のことが可能。与えるダメージの小ささと、横移動の遅さからくる回避のしにくさのため、ベルグドルほどは楽にいかない。

また両機種とも8WAYレーザーはダッシュでかわせないことが多い。レーザーの隙間に入ってかわそう。


斜め前ダッシュパームで追い立て、


ダッシュ終了と同時にミサイル。画面外に逃げてもちゃんとヒット。


ドルカスも同様に斜め前ダッシュファランクスから鉄球。必死に逃げるヤガランデに、


こい〜んーとヒット。

バイパーII／フェイ・イェン

この2機種の対ヤガランデはジャンプホーミング／ハートビームにつきる。

横ダッシュで攻撃をかわしキャンセルジャンプ、ヤガランデがその場で8WAYレーザーか炸裂弾を撃っていたら両トリガーを引こう。

しかし実際は、前ダッシュバズーカで突っ込んでくることが多い。これに対してそのままビームを放っても真下に入れられてしまい当たらない。

突っ込んでくるのが見えたらレバーを斜め前に入れてやり過ごしすれ違ってからビームを撃とう。


ダッシュに対してもすれ違いざまに放てばちゃんとヒット。

バル・バス・バウ

ジャンプで逃げ回りつつフローティングマインをばらまきまくるだけ。それ以外どうしろと？でも楽。

ライデン

おそらく最もきついのがこのライデン。自慢の攻撃力も防御力もヤガランデのほうが上で、なおかつ運動性が段違い。それでも何とかならないことはない。

まず開幕は正面ダッシュバズーカが確実にカウンターヒット、ダウンさせることができる。この後は近づいてこないようなら遠くでかわしつつ単発バズーカを撃ちまくり、ダッシュで接近してきたら、ジャンプでかわし、ジャンプバズーカかジャンプレーザーのカウンターヒットを狙っていこう。

最後の手段としてヤガランデの正面で8WAYレーザー、炸裂弾を待ち、ジャンプでかわして即キャンセル、着地と同時にレーザーという強引な手も使える。ヤガランデがその場で攻撃を出していれば全てを打ち消し、カウンターヒットさせることが可能だ。


おらぁ！ハイリスクハイリターンを地でいくライデン。漢だぜ！

オペレーション・ムーンゲート、最終段階へ突入!!

ファイナル エリア

ジグラット攻略

究極の自動防衛システムである「太陽砲」。その暴走をくい止めるためには、すみやかに巨大移動兵器ジグラットを破壊せねばならない…。

担当：DSI

攻撃兵器のオンパレード

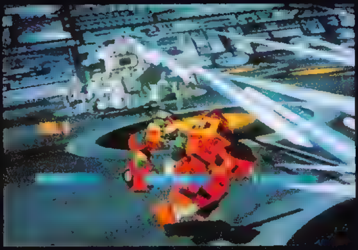
ジグラットの攻撃は、全部で5種類。リングレーザー、Fマイン、ファランクス、レーザー、変形後のレーザーといった数多くの攻撃兵器を持っている。

中でも強力なのが、機体を変形して放つ超極太レーザーで、初めてジグラットと戦うプレイヤーは洗礼を受けることになるだろう。

通常の攻撃では、機体上部から掃射されるレーザーに注意が必要だ。特に重量級のVRは、接近しすぎると回避不能の状態に陥りやすい。

またジグラットは、極めて堅固な防衛機能を有している。あらゆるVRの攻撃が、微々たるダメージに抑えられてしまうのだ。

極太レーザーの発射時および変形中に、機体を金色に変色させた時が唯一の攻撃チャンス。このときのジグラットの防御力は、並みのVR程度にまでダウンするのでこちらの攻撃を無駄なく当てよう。



ダウンしにくい重量級のVRは、まとめてくらうと大ダメージ。

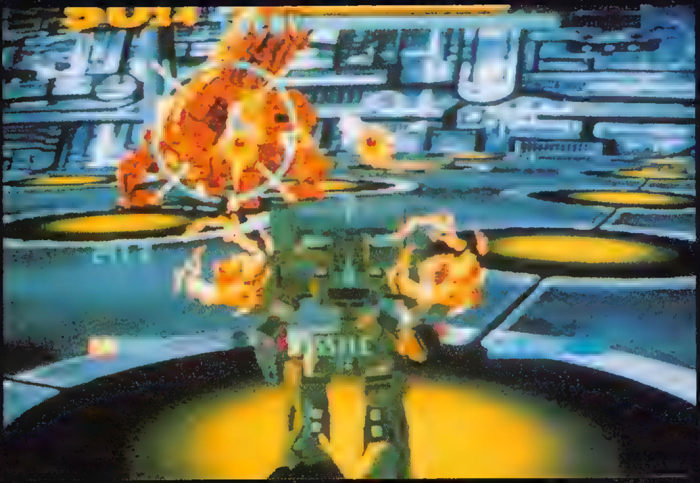
変形時の撃ち込みが重要

ジグラットの出現から攻撃を開始するまで、多少の時間があるのでしゃがみ攻撃などで撃ち込んでおく。

移動を始めたら、こちらもジグラットから離れつつ回り込んで攻撃を加える。距離を置いた場合でも、Fマインだけは回避が困難なのでダッシュを使ってなんとか振り切ろう。

一定時間を経過するとジグラットは必ずレーザーを撃つために変形を始める。それをみたら、なるべくジグラットに接近して撃ち込むこと。接近すればそれだけレーザーを回避しやすくなるからだ（角度的にも距離的にも回避が楽になる）。

効率的に撃ち込むことができれば、2回目のレーザー発射時にジグラットを破壊できるだろう。時間内にジグラットを破壊できないと、たとえ自機の体力が上回っていても強制的にゲームオーバーになるのでそれにだけは注意。



チャージを考えて効率良く当てていく。



開幕で少しでもダメージを与えておきたいところだ。

VR別ジグラット攻略

●テムジン

テムジンは横ダッシュビームライフルを撃ちまくるだけでいい。変色したら単発ビームライフルを撃ちつつ接近し、レーザーを回避。きちんと当てれば2回目で倒せるはず。

●ドルカス

色が変わるまでは、なるべく距離を置いて回避に専念する。変色したら単発ファイヤーボールを撃ちまくる。

●フェイ・イェン

フェイ・イェンの場合は、普通に戦うよりもハイパー化して戦ったほうが早く倒せる。変色前にハイパー化するように、ダメージを適度に受けて調整しよう。

●バイパーII

変色したらホーミングビーム→前ダッシュ7WAYを当て、バルカンを撃ちつつレーザーを回避する。

余裕があるならS・L・Cダイブを狙ってもいい。



VRによっては、単発の右手武器で断続的に攻撃したほうが減らせられる。

●ベルグドル

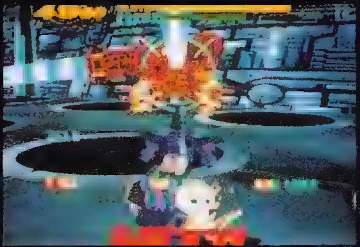
グレネード、ナパーム、ミサイルをムラなく使っていく。変形後は、ミサイル、ナパームを使って、単発グレネード。



S・L・CダイブがHIT!!ってイマイチわかりにくいな…。

●バル・バス・バウ

最初から最後までジャンプハンドビット。レーザーの8連射が全部ヒットするので、1回目のレーザー攻撃時に倒せる。



バル・バス・バウは、ジグラット戦では一番楽なVRだ。

●アファームド

ボム、ショットガンを当てながら変形を待ち、変色したら接近してトンファーを振りまくる。当たりがよければ1回目で倒せることも…。

●ライデン

ドルカス同様に回避に専念。変色後は、レーザーを当てた後に単発バズーカを撃ち込む。



マニアックな対戦格ゲーばかり出る中で、ひときわ輝くプレイヤーフレンドリーなゲーム♡

担当：珈琲　ふりーく

ストーリー

わくわくシティのわくわく公園にねむる伝説がある。それは、7つの〝わくわくボール〟を集めれば何でも願いがかなうというものであった。
そして…。
ひょんなことから、その中の1つを手に入れた者たちの闘いが、今！始まる！

ティセ=ロンブローゾ



出身：ロンブローゾ　タワー（博士の秘密基地）
身長：148cm（通常時）状況に応じて増減。
体重：35kg（通常時）
性別：♀（生殖機能なし）
年齢：11歳
すき：博士と6人のお姉さん。博士のおうち。
きらい：…なし(ほんとうは人形のような自分の体)。

ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形＝オートマータ。
身体の各部分を自在に変形させせることができる（主に生活用品）。
人間に憧れ人間になりたいと思っている。



ティセの必殺技「電子光線」。

牧原アリーナ

（まきはらありーな）



アリーナの必殺技「アリーナビーム」。わくわくパワー使用。

出身：わくわくタウン5丁目
身長：156cm
体重：42kg
性別：女
年齢：14歳
すき：あまいもの・スポーツ・ショッピング
きらい：昆虫

スポーツ好きな普通の中学2年生。
必殺技は学校の修得科目として会得している。

スラッシュ



出身：魔界
身長：187cm
体重：62kg
性別：♂
年齢：23歳
すき：放浪の旅
きらい：古きもの、呪われしもの、
その他　妖物全般。

魔界からやってきた魔物ハンター。
現世に逃げてきた悪い魔物を倒すのが仕事。



スラッシュの必殺技「スラッシュショット」。わくわくパワー使用。

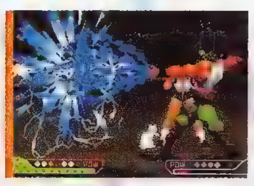
爆皇　雷

（ばくおうらい）



出身：わくわくタウン3丁目
身長：152cm
体重：54kg
性別：男
年齢：13歳
すき：山と海
きらい：数学

冒険好きな中学生。
走り出したら止まらない突撃タイプ。アウトドア派。



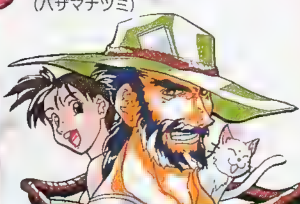
ライのハラハラアタック「爆雷ハリケーン」。

間　夏美

（ハザマナツミ）



ダンディーJのドキドキアタック「大容量静電撃」。



ダンディーJ

（本名　ヨシュア・ハイ・アウトプット）

出身：ハラハラ国 ハラハラシティ
身長：182cm
体重：72kg
性別：男
年齢：37歳
すき：タバコ
きらい：金持ち

世界をめぐる探検家。
秘宝〝わくわく7〟を見つけだしてほしいという依頼を受け捜査を始める。
昔、パートナーの娘、夏美を引き取り共に世界を巡る。

まるるるん

（学名・デルバーニャ＝ポテポタ）



出身：迷いの森
頭長：170cm
体重：181kg
性別：♂　オス…？
年齢：？
すき：食べること（主に果物系）、
眠ること、歌をうたうこと、
麦ちゃん
きらい：ヘビ

森の中で暮らす大型の動物。
知能は割と高く、人の言葉もある程度理解する。
他にも【足長ポテポタ】【オオポテポタ】【ハリポテポタ】【レッサーポテポタ】等が確認されている。
また、大集団で行動しているのを目撃された例もある。

六条　麦

（ろくじょうむ



まるるんの勝ちポーズ。左にいるのはもちろん六条　麦。

ポリタンクZ

製造元：署長宅　ガレージ
頭長高：190cm
重量：777kg

わくわくシティポリスの技術の粋を集めた機動戦車。
オプションパーツも沢山あるようだ。



ポリタンクZのレバー入れ強パンチ「ドリルアーム」。



徳川　超十郎

（とくがわちょうじゅうろう）

徳川　ハム助

（とくがわはむすけ）



未知なる敵を迎え撃て！ 新作スクランブル！

楽しませてくれるゲーム登場

どうもこのところの対戦格闘は楽しめないと悩み苦しんでいるキミに自信を持っておすすめしたいゲームが、サンソフトからの新作わくわく7だ。

軽く楽しむレベルなら、特にシステムを覚えなくても対戦格ゲーの最低限の常識さえ知っていればOK。初プレイに必要な予備知識はほとんどいらなくて、インストさえ読めば大丈夫だろう。でもそれで終わりじゃなくて、上達するにしたがってプレイヤーのできることはどんどん増えていく。その頃にキミは対戦したくてたまらなくなっているはずだ。

ゲージの使い道の広さナンバーワン

基本操作は後まわしにして最も魅力的と思われるゲージシステムから見てみよう。

対戦相手を攻撃したり、相手の攻撃をガードすると画面下のゲージが少しずつ溜まっていき、ゲージがいっぱいになると、わくわくパワーとしてわくわくボールにストックされる。対戦の場合プレイヤーキャラはわくわくボールを7つ持っているので、7つまでわくわくパワーをストックできるというわけだ。ただしCPU戦の場合、プレイヤーキャラはわくわくボールを1つしか持っておらず、ステージをクリアするごとに1つずつ増えていく。上限はもちろん7ね。

わくわくパワーがストックされたら、わくわくパワーを使った必殺技を使えるようになる（消費は1つ）。

ある意味ありがちなシステムだが、わくわく7最大の魅力がここに隠されている。**ストックされたわくわくパワーの使い道が実に幅広いのだ。**

分類上は、

○通常必殺技パワーアップ版
○ドキドキアタック
○ハラハラアタック（ガード不可能技）
○スーパーモード（一定時間攻撃力と防御力がUP）

の4通り。パワーアップできる必殺技はキャラにより2〜6種類あるので、単純計算で1キャラに5つから9つのわくわくパワー対応技があることになる。その中からプレイヤーは自由に使い道を選ぶことができるわけだ。これでプレイの幅が広がらないはずはないよね！


ティセの通常必殺技「ちくちく」をゲージでパワーアップ。


ライのドキドキアタック「轟雷テンペスト」。


ハラハラアタックはガード不能。技名アリーナスペシャル。


ライとティセが同時にスーパーモードになるところ。

おっーもうそろそろ基本操作の説明に入らねば。今号でわくわく7が2頁しかなくて本当にごめん。次からはしっかりページをもらっておくぞ。次号はもう一つの大きな魅力である技について触れる予定なのでよろしく。

基本操作

○ダッシュスタート（→→）
いわゆる前ダッシュ。コンコンと前に2回レバーを入れるわけだが、2回目のレバーを前に入れっぱなしにしておくことでダッシュし続けることができる。

○バックステップ（←←）
後ろダッシュ。OK？

○通常投げ（←or→+B）
受け身可能な投げ。→or←+Dの投げを持っているキャラもいるので、試してみよう。

○わくわく投げ(→↘↓↙←+D)
受け身不可能な投げ。通常投げはレバー入れの強パンチ、わくわく投げはコマンド付きの強キックってことだね。

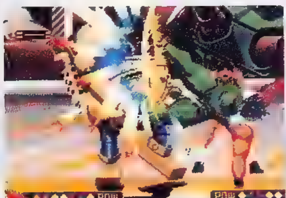

ティセのわくわく投げ「ぐーるぐーるぱぁー」。ティセの例が多いは気のせい。

○受け身（↙or↓or↘+ボタンいずれか）
通常投げに対する受け身は、相手につかまれてから一定時間内にレバーを下方向に入れてどれでもいいからボタンを押す。成功すれば受け身をとって構えに戻ってくれるぞ。

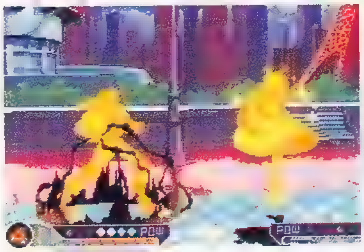

ポリタンクZが投げ受け身をとったところ。

○中段攻撃(パンチ+キック)
しゃがみガード不可攻撃。

○追い打ち攻撃（↖or↑or↗+ボタンいずれか）
ダウンした相手に対してレバー上方向に入れていずれかのボタンを押すと、追い打ち攻撃をかけることができる。一定範囲内は誘導してくれるのだ。

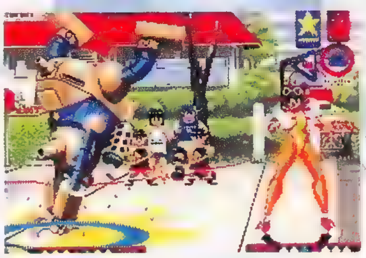

スラッシュの追い打ち攻撃。

○前移動起き上がり（→）
ダウンからの起き上がり時にレバー→で前に移動して起き上がることができる。


まるるんの前移動起き上がり。

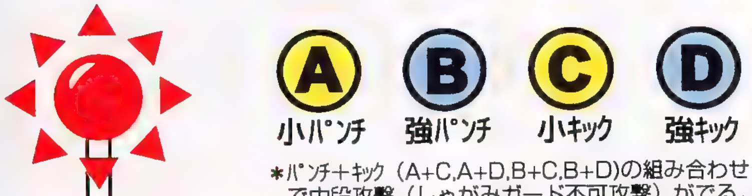
○後ろ移動起き上がり（←）
起き上がり時レバー←で後ろに移動して起き上がる。

○起き上がり攻撃（↖or↑or↗）
起き上がり時レバー上方向で起き上がり攻撃を出すことができる。ボタン入力はしなくてもいいぞ。


ダンディーJの起き上がり攻撃。

○ダウンしている時間の短縮（ボタン連打）
ダウン中にボタン連打で早く起き上がれる。

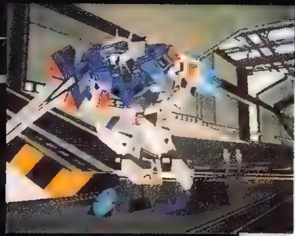
○ぶっとびダメージ回避（AorBとCorD）
各キャラクターが持っている相手を画面端までとばすぶっとばし攻撃を受けた時、そのままだと画面端にたたきつけられた瞬間ダメージを受けてしまう。それを回避するには画面端にたたきつけられる前にAorBもしくはCorDを押せばよい。AorBなら画面端で受け身をとって、そのまま下降する。下降中は攻撃を出せるぞ。CorDのほうは画面端でキックをして相手のいるところまでジャンプする。AorB同様攻撃可能だ。



＊パンチ＋キック（A+C,A+D,B+C,B+D)の組み合わせで中段攻撃（しゃがみガード不可攻撃）がでる。

オペレーション・ムーンゲート

独占



MBV-04-G TEMJIN

バーチャロンプロジェクトで最初に開発されたVRの一つ。後発VRの基本ともなった機体で、トータルバランスが優れており抜群の扱いやすさである。

電脳



HBV-05-E RAIDEN

テムジンと共に最初に開発されたVR、重装VRの基本となる。圧倒的な火力と重装甲で極めて高い戦闘力を有するが、半面コストパフォーマンスの点で大量配備は望めなかった。

暴走



TRV-06K-H VIPER Ⅱ

戦術偵察用VR。コスト削減のためにテムジンベースの機体となっている。徹底した軽量化のために同出力のテムジンをはるかに凌駕する機動性を獲得した。

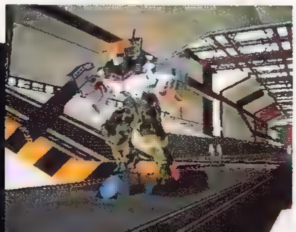
遺跡



SRV-07-D BERGDOR

高級機然としたライデンの代わりに、急遽開発された火力支援タイプVR、ライデンのエコノミー版という位置づけにもかかわらず、戦闘能力には刮目すべきものがある。

破壊



MBV-09-C APHARMD

テムジンの開発が終了した時点でそのノウハウを基に、特に白兵戦の強化を重視して開発された主戦闘（MBV）VR、ターボ駆動時の加速度は目を見張るものがある。

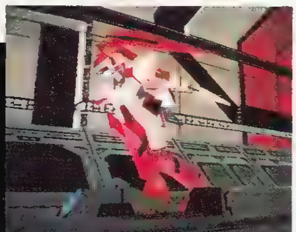
未知



HBV-10-B DORKAS

汎用性を重視し、特にライデンで問題になった白兵戦能力の改善を目的としている。機体の小型化・低重心化が進み、走行安定性・機動性ともに確実に向上している。

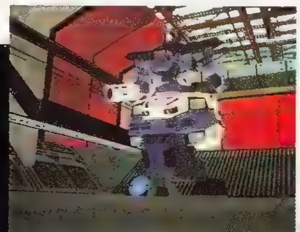
実戦



SRV-14-A Fei-Yen

VRの開発が終了した時点で、得られたノウハウをすべて結集して開発されたVR、らしい。すべてにおいて極秘！謎多きVRである。

秘匿



XBV-13-tII BAL-BAS-BOW

プロトタイプ・VRであり、その後のVR開発の契機となった機体である。試作機ゆえのバランス性の悪さが問題であるが、他に類を見ない火器を装備、高いポテンシャルを有する。

■オペレーション・ムーンゲート（O.M.G）★V.C（電脳暦）84年、DN社は月面での資源探査中に地球外の高々度文明の「遺跡」を発見。DN社は遺跡から得られたオーバーテクノロジーを秘匿、これを利用した新兵器「バーチャロイド」（VR）の開発に成功し独占的、圧倒的な地位を確保するに至った。が、危惧された最悪の事態の発生。遺跡の暴走。ここにきて遺跡は人類の脅威となる。DN社は遺跡を放棄し、速やかな破壊を決定。これが特殊作戦「オペレーション・ムーンゲート」である。この作戦で戦力増強の一環として、VR適性者選抜のための対戦ゲーム「バーチャロン」システム下のバーチャロイドも戦闘に参加。一般プレイヤーは無自覚のまま実戦に参加することになる。

ワールドは投稿者(キミたち)が創る!!

GAMEST WORLD

VOL.6 発売中!
AB判 540円

次号VOL.7の特集は
(5月25日発売予定)

「第4次スーパーロボット大戦」!!

特集の投稿締め切りは4月10日(消印有効)。まだ間に合うぞ!詳しくはゲーメストワールドVOL.6を見てね。

投稿者のための2大特集は!

RPG



(北海道　岩熊紫野)

●ドラクエ、FFからデビルサマナーまで!人気RPGを網羅しまくります!!

闘神伝



(兵庫県　ででんのでんすけ)

●今回の〝闘神伝〟特集は一味違う!ことぶきつかさ描き下ろしイラスト掲載!!

常時投稿募集中!

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなどを常時大募集!

あて先

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル(株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

もちろん読者投稿も充実!イラスト、コスプレ、サイドストーリーなど投稿記事も充実!!

大募集! ゲーメスト&ゲーメストワールド共同企画だ!!

ギャルズアイランド4
ヒーローズアイランド



ゲーム中に登場したたくさんの女性キャラたち。彼女たちの中から読者のみんなの投票により人気NO.1を選んでもらう大人気のムック、ギャルズアイランド。VOL.3が発売されてから2年、続編への要望が高まる中、ついにVOL.4の発売が決定したぞ。さらに今回、男性キャラ版の発売も決定。その名もヒーローズアイランド。みんなの大好きなヒーローたちが集まった、読者待望の1冊だ。

しかも今回はゲーメスト本誌とゲーメストワールドの共同企画として、さらにパワーアップ。読者のみんなにもどんどん参加してほしいのだ!下記の応募要項の質問に答えて、官製ハガキか封書で送ってくれ!

応募要項

◆A◆'94～現在までに登場したアーケードゲームの中で、最も好きな女性キャラ
◆B◆今まで登場したすべてのアーケードゲームの中で、最も好きな女性キャラ
◆C◆今まで登場したすべてのアーケードゲームの中で、最も好きな男性キャラ
◆D◆ただの人気ランキングではつまらない。五郎やバーディはどうなるの?という人もご安心。こんなキャラも募集するのだ。下記の質問から3つ選んで答えてね。

①彼氏・彼女にしたいキャラ　②色恋抜きで友達になりたい異性キャラ
③兄弟・姉妹にしたいキャラ　④オヤジ・お姉様にしたいキャラ
⑤最も強そう/弱そうなキャラ　⑥身の回りにいてほしくないキャラ
⑦最も服のセンスが良いキャラ　⑧大好き♡動物キャラ
⑨イカスぜ!ロボット、メカニック

あて先

〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル(株)新声社ゲーメスト編集部
「ギャルズアイランド係」「ヒーローズアイランド係」
※官製ハガキか封書で送ってね。イラストなんかも募集してるぞ!(抽選でプレゼントあり!)

締め切り

ギャルズアイランド4…4月15日消印有効
ヒーローズアイランド…5月15日消印有効

NEW COMER

ゲーメストムックVol.30

ソウルエッジ



ビジュアル&解説で緻密な全技紹介。CPU・対戦攻略も加わってまさに徹頭徹尾な内容。おまけに詳細なストーリー解説で超美麗的CGイラストを多数収録してソン・ミナさんも小躍するお悦びようです。暫くお待ちを!



3月30日発売予定
1200円(税込)



ストリートファイターZERO2 ムック化決定!!

イラスト大募集ーッ!!

つーワケで、ザンギ使いやダルシム使いも喜々としてなだれ込んでのストZERO 2！新キャラも負けてねぇっス。そんなこんなでゲーメストもムック化に向けて始動！イラストも大募集します。締め切りが早いので急いでね。

[宛　先]

〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
株式会社　新声社
ゲーメスト編集部内
「セーラー服は無敵の戦闘服　ストＺＥＲＯ２イラスト」係

[締め切り]
4月15日必着



表紙連動大特集！

すべてのシューターに捧げる!!

グラディウスデラックスパック

プレイステーション
サターン

◆徹底攻略◆

ヴァンパイア ハンター　サターン

鉄拳2　プレイステーション

パンツァードラグーン ツヴァイ　サターン

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　サターン

◆好評連載◆

ストリートファイターZERO　プレイステーション サターン

バーチャファイター2　サターン

◆最新速報◆

アーケードから待望の異色シューティング!!

首領蜂　サターン

360度フル回転！　ロビットが帰ってきた

ジャンピングフラッシュ2　プレイステーション



◀ヴァンパイア　ハンター
©CAPCOM.,LTD. 1995
ALL RIGHTS RESERVED.



▶グラディウス　デラックスパック
©1985　1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

毎月第2、第4金曜日発売

ゲーメストEX

VOL.12

発売中　480円（税込）



数々の名作シューティングを
生み出したスタッフが贈る
エアーギャレット
発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形2-4-11 〒111
ヨシクニビル7F


究極の正統派シューティング出現!!
BANPRESTO

キャラ別ワンポイントアドバイス！

SOUL EDGE

ソウルエッジ

数ある剣技をどう使うのか？ キャラクター別に見て行こう!!



上下の揺さぶりがカギ！

対戦基礎

御剣平四郎

リーチの短い御剣は、接近戦が有利。どの技を使うのかを、考えよう。

担当：SHO

今回は対戦における基礎的なことを必殺技を見立てて、紹介していこう。

必殺技の使い所

技の使いどころは、2択をかけられる技を使って、相手のガードを上下に揺さぶることが、相手にダメージを与えるカギとなる。

最近の3D格闘ゲームはほとんどがこういった戦法になるが、ソウル・エッジに関しても同じである。

御剣の使える技

さて、御剣の技だが全キャラ中一番技が少なく、対戦時に使用される技もけっこう限られる。

では使える技をピックアップして技ごとに紹介していこう。

●掛旋（AA⇩A）

この技は、最後が下段なので、掛神楽（AAB）との2択がかけられる。



最後が下段なので、使いやすい。

御剣の、Aボタンから始まる技はどれも出が速いのでかなり頼りになる技。

注意しなくてはならないのが、連続した技なので相手にガードインパクトを狙われやすいという点だ。

その他に、この技をガードされたら反撃は受けないが、むやみに技を出そうとすると相手の技をくらうので、注意すること。

●巻旋（BBA⇩A）

似たような技で巻神楽という技があるが、これの最後の技が下段になった技がこの掛旋だ。



ガードインパクトには注意しておこう。

掛神楽の最後の攻撃が中段なので、この技でも相手に2択をせまることができる。

中段から始まるためしゃがんでる相手にはかなり有効。

●脛旋（⇧A）

地味な技だが、下段判定で、当たれば倒せるのでけっこう使える技なのだ。

破壊力はないものの、相手に下段を警戒させるのに十分な役割をはたすので、うまく使っていきたい。



これは使える技だ。

●弾割（⇦KB）

判定が中中なので立ちガードされるが、下段を警戒させればかなり有効に使える技。

その他に、技の出が速いため、連携技の一つとしてうまくつかっていきたい。



どりゃーてな感じ。

相手に当てればかなり飛ばせることができるので、リング際の攻防では、相手をリングアウトさせるために、どんどん使っていこう。



リングアウトさせるのによい。

●稲穂刈（⇩KB）

御剣の技では一番使える技で、かなり頼れる。

判定が下中になっているため、相手はしゃがみ⇩立ち、と素早くガードしなければならないのだ。

同じナムコの鉄拳2で、ポールが使う技で、落葉という技があったが、これと似たような技。



ガードされにくいので、どんどん使おう。

対戦では、連携技として重宝する。例えば、双掛(AA)の後にこの技を使ったり、何かの技をガードさせた後には、この技を常に狙っていってもいいぐらいだ。

この技で、下段を警戒させれば他の中段技がより使いやすくなるというわけ。

この技もリングアウトをさせるのに使えるので狙っていこう。



双掛を出してから…、



稲穂刈を出すと、いい連携技になる。

御剣は武器のリーチが短いため、相手との間合いが狭くなる。常に、相手の懐に入り、出の速い技でガンガン押していくのが、御剣の闘い方になりそうだ。

その剣は正義のため、それとも…

対戦基礎 ジークフリード



今回は闘い方の方向性を考えてみよう。

担当：借金

ジークフリートが最大限に力を発揮できるのは、リーチを生かした中距離戦だ。相手の間合いの外から斬ったりできるのはかなりの強みである。しかしジークが中距離で出せる技は単発のものばかりなので、ただチクチクと攻めることはできない。最低でもガードさせないと逆に痛いめに遭ってしまうので、ときには接近戦も挑まなければならない。ジークがどうやって闘えばいいのかその方向性を紹介していこう。



こうなると反撃は必至。相手の動きはよくみよう。

中距離で攻める

相手の技が当たらない間合いでは、相手に合わせてビースィングストライク（⇨B）を打つ。悪くても相打ちをとるような感じで出せば、ダメージはこっちのほうが多く体力を奪えるし、また中距離戦になる。

相打ちが痛いときは、スカイスプリッター（⇩B）やクイックスピンスラッシュ（⇨A）を使おう。



相打ちならOK。中距離でまた闘おう。



ダメージを奪っておいて、



さらに小ジャンプ攻撃を決める。

うまくダウンを奪えたら、相手の起き上がるスピードに合わせて小or大ダウンを使いわける。小ダウンを決めた後もまだすぐ起き上がってこないときは、続けて小ジャンプ攻撃を決めよう。相手がなかなか起き上がれないときやその場起きを読んだときは、大ダウンのかわりにフェイタルダイブ（⇦⇦B）を使ってもいい。

近距離で攻める

中距離から接近戦を挑むときは単発で終わらない技、ソードバスター（B）やダークミドルキック（⇩K）を使う。

ソードバスターを使う場合に注意しなければならない点は、相手が避けるかどうかである。ソードバスターからヘルムディバイダー（BB）までの受け付けは割と長いので、相手が避けるかどうかを見届けてからでも間に合う。避けられたらソードバスターで止め、ガードもしくはヒットしそうならそのまままつなごう。

ダークミドルキックは技の出が早いので、見てからガードは間に合っても、避けるのは難しい。ダークミドルを使うときはそのままアクセルキック（⇩KK）、またはアクセルヘッドアッパー（⇩KKB）まで打ちきって問題ないだろう。相手がしっかりガードするようなら、ソードバスターや投げを入れたりしてガードを崩しながら攻めていくといい。



相手が避けないのを確認したらそのまま出す。



ここからアクセルキックかソードブレイカー。ヒット時はキック。

守りを固める

てきたと思うが、守りはどうだろう。割り込める技がほとんどないジークにとって、割り込める場面を逃していると攻めきられて負けてしまう。対戦相手の主なコンビネーションは自分で実際にくらったり調べたりして覚えていってほしい。ガードしきった後はジークがやや有利になる。

続けて相手が攻めにこようとするなら、発生の早いクイックスピンスラッシュ（⇨A）で割り込めるし、ガードで固まるなら投げが決まる。ジークが有利ではあるが2択攻撃にはなっていないので注意。しゃがみガードで様子を見るようなら反撃を覚悟してソードバスターかダークミドルを出すのも重要だ。反応の速い相手だと通用しないけどね。

端で攻める

ライクを決めたり、アーマーブレイカー（BBB）で攻めていると相手をすぐ端まで追い込めてしまう。リングアウトを狙うならソードバスターや投げを使用する。

ソードバスターはヒットすればバスタースピンキックが連続ヒットする。ガードされてもスピンキックのディレイやアップトス（⇩A+G）を使って奈落の底に落とせ！



ソードバスターをガードされた。



ディレイスピンキック。見事決まったぞ。ガードを読んだら投げ。



対戦基礎 ソフィーティア・アレクサンドル

強力な武器、エンジェルストライク。こいつをどこで決めるかが、重要だ。

担当：戦神ももやん

無茶はするな！

どんな格闘ゲームでもそうだが、無茶しちゃいかん。何も考えずに技を出したり、使い道のない技を連発してはいけない。

ソフィーティアにもそれは当てはまり、無茶して使おうとすると失敗する技がある。それは、エンジェルズパニッシュメント（⇦A+G）だ。

盾を使った魅力的な技なのだが、使う機会はまずない。出るまでが遅く、取れる技も限られているので、狙う機会が少ないのだ。この技を有効に使うには、相手の攻撃パターンをしっかり覚え、どこで入力をするのかを覚えなければならないのだ。

今回の攻略では扱わないので、あしからず。

闘う間合いは中間距離

ソフィーティアの闘う理想的な距離は、中間距離。中間距離というのは、スターダストスプラッシュ（BBB）の先端が当たる距離だ。

この間合いから、スターダストスプラッシュと、その連携で攻めるのが基本となってくる。使っていく連携は、スプラッシュアンダーキック(BB⇩K)とスターライトスプラッシュ（BBAB）だ。この3つの技だけで、ガードを上下に揺さぶることができるぞ。



この間合いを保ちつつ、闘うのが基本。



スターダストスプラッシュで中段を攻めるか…



スプラッシュアンダーキックで下段を攻めるかの2択だ。

しかし、これだけではワンパターンになるので、闘い方に変化をつけてみる。B攻撃以外では、K攻撃のエンジェルキック（⇨K）からの連携だ。下段を攻める、エンジェルスパイラル(⇨KA)。中段を攻める、エンジェルサマー、(⇨KK)。ダウン攻撃と一体になっている、エンジェルフォール（⇨KB）の3種類を使い分けるのだ。エンジェルキックがヒットしたのを見てからボタンを押して間に合うので、エンジェルフォールは確実にしておこう。

中間距離より離れたら、エンジェルストライク（⇩⇘⇨B）を使っていく。リーチ、スピード、攻撃力、どれを見ても優秀なので使い勝手は非常によい技だ。エンジェルステップ（⇩⇘⇨）の終わり際にBボタンを押せば、かなりの距離を移動できるので、離れたときにはこの技で攻めよう。

また、この技はガードされた場合でも有効で、相手が素早く反撃しなければ、反撃をくらうことはないのだ。もし相手が、反撃をしてこないようであれば、投げを狙うことも可能なのだ。この戦法は、意外と有効だぞ。



エンジェルキックがヒットしたのを見てから…、



Bボタンを押しても間に合うぞ。



エンジェルストライクがガードされたら…、



逃げを狙ってみよう。意外と決まるぞ。

気が付いていると思うが、ここまでの攻撃は、すべて上段か中段から攻撃が始まっている。それは、ソフィーティアには強力な下段攻撃がないからなのだ。そこで、ワンポイント的に使っていけそうなのが、トルネードキック（⇧K）だ。それなりに速いので、突然出せば当たることも多いのだ。足の先端が当たるくらいがベストな距離だぞ。

起き攻めは重要

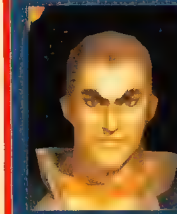
これらの方法で相手がダウンしたら、ナスティーインペイル（⇧BBBB）で追い打ちにいく。結構減るので、ダッシュで近づいて確実に決めよう。

追い打ちの後、相手はすぐに起き上がってくるので、起き上がりを攻める用意をしておく。起き上がり攻撃が危険なので離れるのだが、すぐ離れずに相手が動く瞬間まで我慢しよう。そして、動いた瞬間にバックダッシュだ。この時に、相手が起き上がり攻撃を出していれば空振りするので、攻めるチャンスだ。エンジェルストライクでもクリティカルエッジでも入れてやろう。

相手が起き上がり攻撃を出さずに、回転起き上がりをしただけの場合はどうするか？ エンジェルストライクを重ねてもいいのだが、投げを狙ってみてもいいだろう。そう離れていなければ、ダッシュから投げを狙うこともできるぞ。

そして、相手が後転起き上がりでかなり離れたら、ダッシュからのフロアスイーパー（ダッシュK）も有効な手段だ。狙ってみよう。

以上がソフィーティアの基礎だ。とにかく自分の距離を保ち、起き上がりを確実に攻められるようになれば、かなり闘えるようになるはずだ。



勿論カラーは2Pカラー
対戦基礎
李龍

ヌンチャクによる基本戦略。威力はないが多彩に動けば勝利はつかめるぞ。
担当：キャサ夫

スピードが速く、持つ武器はヌンチャクの李龍。

武器による攻撃は意外に威力がなく、当てても当てても返し技をくらう場合が多い。

今回はとりあえず、李龍による基礎を紹介していこう。

スピードを活かした連携を覚えよ

技スピードの速い李龍は連携が多彩。

Aボタンによる鱗打、Bボタンによる牙撃をはじめ中段、下段へと色々な攻撃パターンを持っている。

鱗打（A）からの派生技は4通りで、逆鱗（AAA）と鱗風（AAK）と潜尾（AA⇩K）、掃鱗（AA⇩A）だ。

技判定はいずれも異なっていて、順番に上、中、下段となっている。逆鱗、潜尾はヒットしてもダウンが奪えないが、中段攻撃の鱗風、下段の掃鱗は当たればダウンを奪えるのである。

この4つの技は李龍の基本攻撃と考えておいてほしい。

ちなみに、すべてがAAまで同じで、3発目が違うわけだが、4つとも最後の攻撃発生時間がほぼ同じなので2択技となっているということも覚えておこう。

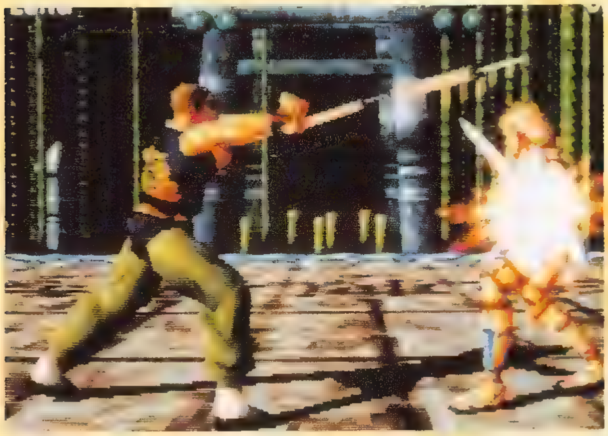
次は牙撃による派生。牙撃(B)はソウルエッジでいう縦振り攻撃で、しゃがまれていてもスカることのない中段攻撃となっている。

技スピードが鱗打に比べ遅いが、ヒットかガードをするしかないのでかなり使える攻撃。そんな技の派生技は数通りある。

牙撃の派生で頭に入れておいてほしいことが一つ。下段がないということだ。だから立ちガードをされるとすべてガードされてしまう。

でも、ガード後に反撃をしようとする場合の対応技が1つ存在する。それは揚風（BK）。

牙撃後に突き出すような蹴りを出すのだが、この攻撃は他と異なっていて先行入力でなくてもいいのだ。



一番技の出が早い鱗打（A）を2発出し、その後にKを押すと中段、⇩Aor⇩Kだと下段だぞ。はっきり言って超2択だ。



牙撃（B）を出し、モーションが終わる寸前にKを押すと…



遅れてからKが出る。反撃しようとする相手にはこれだね。

つまり、Bを出してから相手が何かをしようとしたらKを押す。すると牙撃のモーション中（技を当てたあと）ならどこでもキャンセルをかけて蹴りを出すことが可能なわけ。遅らせられるのだ。これを使用することで返し技などもくらうことがなくなるのである。

とまあ、基本連携技はこの通りである。鱗打からの2択をとりあえず覚えることが重要だぞ。

中間間合いによる戦略

李龍は中間距離でも決して力は劣らない。リーチの長いヌンチャクがあるからだ。

中間間合いでの攻撃は基本的に単発が多い。

その中でも優れているのが翻襲、伏爪である。

翻襲（⇦A）は体をひねってからヌンチャクを中段に出す。伏爪（⇙A）も同じく、初め体をひねり下段へ攻撃する。ここがポイントだ。

技スピード、モーションがほぼ同じなため相手に見切られづらいのである。つまり、中間距離による2択が仕掛けられるのだ。注意点も大きなものはなく、1つ攻撃発生が遅いので、出かかりを潰される場合がしばしば。

中間間合いでは当たり前のことだがリーチの長い技がおすすめだ。

激砲（⇨➡B）や焦熱（⇩A⇧B）なんかもリーチが長くフェイント効果が入っているのでバシバシ使っていこう。



スッと後ろを向いてから…、



⇦Aだと中段の翻襲。重要だね。



⇙Aだと下段の伏爪だ。見づらいぞ。

起き上がりを理解せよ

相手の技をくらってしまいダウンを奪われてしまった。そんな場合にとる行動は他キャラ同様で、Gボタンでクイック回復、レバーで起きる方向、AorBとKで攻撃ができる。

AorBが中段攻撃、Kが下段攻撃だ。基本的に自分が倒されたときは相手方向へ起きて中段と下段の2択を使おう。

それとは違い、相手を倒したときはすみやかに烈震（⇦K）で追い打ちを入れ、起き上がりに技を重ね、起き攻めを挑む。

重ねる技は激砲がおすすめ。攻撃持続時間が長いので、少し早めに出すといい感じだ。



起き上がりAorBは中段攻撃でダウンを奪える。



逆に、起き上がりKを押すと、下段が出る。攻撃発生は中段とほぼ同時なので、逆に2択が可。



オラオラー(ドスッ)

対戦基礎

タキ

いろいろ技を使いわける必要があるので、操作してて楽しいキャラだぞ。

担当：はま一

タキの特徴といえば、小回りの効く技を生かした奇襲とラッシュ。逆に欠点は、リーチの短さと破壊力のなさだ。そのへんを踏まえたうえで、対戦での戦法を研究してみよう。

人知れず背後をとってみたい。

攻撃力の低いタキが、最も単時間で効率よくダメージを与えられる距離、それは密着時だ。攻守において基本技の回転を生かすためにも、まずは接近していきたい。

ただ、ソウルエッジでは技の振りに比べて移動が重い傾向にあるので、いくらタキといえどもがむしゃらに突っ込むだけでは近付くことはできない。そこで、遠距離から中距離にかけての不利な間合いでは、基本的にダメージよりもダウンを目的とした技を選んでいくことになる。一度転ばせてからラッシュをかけるのだ。

この時活躍してくれる技として、まずは忍蔦が挙げられる。タキの技のなかでは最長に近いリーチを誇り、しかも下段なのでガードしにくい。姿勢が低いため相手の技をかわしやすく、横断りなので避け動作もある程度防止できる。出が遅いのとガードされると軽い反撃を受けてしまうのが難点だが、それを補って余りある使い勝手のよさ。普段はこれをメインに狙っていこう。

ほかには、疾空殺(中段蹴り×2)や鉄砲駆のカウンターヒット、AAで強引に割り込んでからの2択も有効。鉄砲駆は前号で紹介したように、相手の牽制と相打ちになればクリティカルエッジが決まる。そうでなくてもダメージが大きいので、多少バクチ気味にはなるが使っていきたい技だ。



これだ!カウンター時以外は追い打ちしないほうが無難。



チャ～ンス!ゲージ6割いただきでしょう。

もう一つ、AAからの2択で⇩Kがカウンターヒットした場合、闇縛(立ち途中BB)やABKで空中コンボが狙える。そうでなくても闇縛の2発目がかなり安定して追い打ちで決まるので、合計で考えるとバカにならない攻撃力だぞ。



お、浮いたね?



空中ヒットを狙ってできる数少ないチャンスだ。モノにせよ。

とりあえず蹴る

こんな感じでダウンさせたら、次はぜひ起き攻めにいきたい。とその前に、ダウン攻撃である氷柱(小ダウン攻撃)と霧笹火(⇦K)について触れておこう。

小ダウン攻撃は決めやすいのだが、ヒット後の硬直が少し長く、起き攻めの選択肢が減ってしまう。あと少しという状態ならば出したほうがいいが、一気に押したい場合はあえて出さず、ダッシュして密着しよう。対して霧笹火は技のあとに密着しているので、出せる状況ならば狙ってみたい。ただ、このあとは避け動作以外の入力をしないと後ろを向いたままなので注意(あえてそのままでKのカウンターヒットを狙う手もある)。

さて肝心の起き攻めだが、実はこの時がタキの足技をフルに発揮できる瞬間なのである。というのも、起き上がり攻撃などに蹴りがヒットすると、カウンター扱いになって浮くため、一気に大ダメージが狙えるからだ。具体的には、相手の起き上がり方にある程度ヤマを張りつつ、疾空殺や撃誅、天誅といったあたりを重ねていく。起き上がり攻撃を出さなくてもさらに攻めたてられるのも大きい。ただし、足技は全体的にモーションが大きいため、一度ガードされてしまったらBAからの2択(⇨Kか⇩K)、もしくはAAからの2択(Bか⇨K)にスイッチするのもいい。足技よりも効果が高いぞ。⇩K以外がガードされたら、再度AAや撃誅。ただし、さすがにこの時は反撃されることもあるので、避けやガード(ガードインパクト)も混ぜていこう。



決め撃ちになってしまうが、鉄砲駆の重ねもいい。



下Kがガードされたら無理な手出しは禁物。バク転で逃げるのもいいかも。

起きたら転がる

最後、奇襲技である風車(⇩⇦⇨)からの派生について触れておこう。

これは完全に独立した攻撃(連携の一環としての効果はない)で、相手が受けに回っている限りはBとKで完全2択になる。Bがカウンターヒットすれば Kで追い打ちが入ってカッコいいのだが、実際にはKの頻度が高くなるだろう。ヒットしたらBを連打していれば、闇縛の2発目がほぼ決まる。



一度はコレを見てみたいねぇ…。



蛮族とは、かくあるべし!

対戦基礎

ロック・アダムス

一撃の破壊力と、ちょっとした空中コンボを楽しめるのは、このキャラだけ!

担当：アディトシ

ソウルエッジの対戦の基本は、いかに適切な間合いで適切な技を繰り出すかが大切。今回は、その点に重きを置いたロックならではの闘い方を説明していこう。

リーチを生かした遠間での牽制

技のほとんどが大振りなため、遠い間合いでの立ち合いには、いくらかの安堵感を覚えるプレイヤーは多いはず。

だからボーとしていてもいい、というわけはなく、やはり何か遠距離用の、リーチのある技を出していかなければならない。

とりあえず気軽に、何の気なしに出していける技と言えば、ブリーズアクス（A）からの派生。これが相手に当たるような間合いは、遠間とは言わないので、1発で止めずゲイルアクス（AA）までは出すようにしよう。反動でタイフーンアクス（AAA）まで出してしまい勝ちだが、隙があまりにも大きいので、できるだけ2発で止めておく。

さて、これらの技は完全に牽制としてでしか機能しないわけだから、様子を見て、次に相手がヘタな手の出し方をするようであれば、即スイングキャノン(AB)にスイッチ。

連続技になり、ダウンが奪えるこの技のヒットが、遠距離戦での第1の目的。ヒット後は、相手との距離が超離れるから、起き上がるのを見計らって、走っていってスライディングかミドルキックで、続けて攻め立てていき1クールが終了する、てのが理想。

他に遠距離で使っていける技は、お馴染みサイクロンアクス(➡A)。この技はカウンターを伴わない限り、ヒットしても相手をひるませるだけで、ダウンは奪えない。

よって通常のヒット後は、もう1度下段のサイクロンアクスを出すか、中段のアクススイング（⇨➡A）を出す。2択にはならないけど、安定してガードさせるよりはいいでしょ?



AA等で様子を見て…。



ABで決め打つ。これが遠距離戦の基本。



タイフーンアクスの通常ヒットは、ダウンを奪えない。

グリップショットからの連携

このゲームでの近距離戦は、他のゲームのように、ダッシュで近づいたり、起き攻めにいったりといったプロセスで発生することは少ない。たいてい、どちらかが技を出し近寄り、それをガードしてから発生する。

つまり前述した遠距離戦後は、相手がダウンしたり手を萎縮させていない限り、自ずと次は近距離戦になるわけだ。

そこで、そうなった場合、ロックはどういった行動をとればいいか?

最も基本かつベストなものは、小技を当て、技を連携。そして2択を迫ること。

ロックの持つ技の中で、一番隙の少ない技はグリップショット(⇨A)。この技から次に中段のロックニー(⇨K)か、投げ技のデッドフォール（⇩⇩B+G）を連携させるのだ。

中段技はロックニー以外にはアクスヴォルケイノ(⇩B)が使えそうだが、2択としてこの技は使用しないほうが良い。

なぜなら、しゃがみ状態の相手にヒットさせてもダウンを奪えないからである。これはサンライズアクス（しゃがみAB）も同様。

だが、出が早くリーチがあるという利点は捨て難いので、主に中間距離のみの使用を心がけたほうがいいだろう。

また、ロックニーをあえて使う理由は隙が少なくダウンが奪えるというだけではなく、ヒット後空中コンボを狙えるからである。

たいして手の込んだコンボは望めないが、ストークキャノン（⇨AAB）を全発叩き込むことは可能。

割とタイミングがシビアなので、実戦で安定したいときは1、2発で止めておけばいい。

ちなみに、まったく空中コンボを入れなかったり、1発で止めておいても、次にはいかなるダウン攻撃も入らないので、やはり練習してストロークキャノンを入れられるようになったほうがいいぞ。

話を戻して…このグリップショットからの連携を、相手が潰そうとしてくるならトルネードアクス（⇨AAA）か、ストロークキャノンにつなぐ。

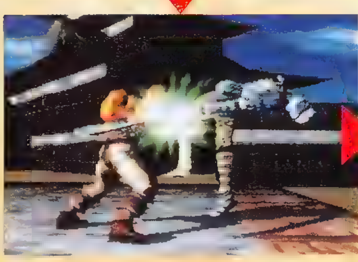
その際、トルネードアクスはたまにして、ストロークキャノンを多めに使おう。



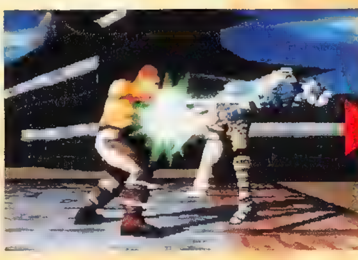
グリップショットから2択を迫る。



ロックニーがヒット後、相手は必ず浮く。そこに…。



⇨Aのグリップショット。安定したいならここで止め…、



高ダメージを狙うなら、もう1発A。これが入れば…、



ここまで入る。Aを押し過ぎてトルネードを出さないようにね。



間合い調節が重要！

対戦基礎 ソン・ミナ

長刀を使用しているミナは遠距離がお好き。でも近～中距離が意外に主戦場だったりして。

担当：KAL

ソン・ミナを対戦で使う際の基本事項として、はじめに次のことを覚えてほしい。

①距離ごとに、使える技を覚える。

②斬馬刀を使っているからといって、離れれば強いというわけではない。

③連携を途中で止めて、次の技につなぐ。

では、順を追って説明していこう。

距離ごとに使える技を覚える

ミナは、斬馬刀という特殊な武器を使用しているため、持っている技も特徴のあるものばかり。単に出が早いから使える、とか、届かないから離れた場合にはコレ、みたいに使用する技がしぼられてこない。

しかし、喜ばしいことに、間合いに応じて技を使い分けられるようになっている。つまりキチンとした技選択をしていれば、ミナはどの間合いでも闘える、ということだ。

ここでそのすべてを説明している余裕はないので、いくつか例を挙げておこう。

●近距離の場合



反撃技、柄撃蹴。2発目のこの技は上段だが、連続技なので心配なし。



速柄撃をガード、もしくは当てて…、



続けてもう1回速柄撃。基本的で地味な連携。

長刀を持っているためか、近距離戦になるとどうもやられてしまうというプレイヤーを、よく見かける。

ところが、ほんとに近距離になると、かえって闘いやすいというのが真実。

⇨Aの速柄撃（中段）が大活躍するのだ。

この技は、ミナのもっている全技のなかでもトップクラスの出の早さで、中段技。スキも少ない。相手のスキのある技をガードしたあとの反撃にならA⇨AKの柄撃蹴が信用できるし、こちらから様子見の意味も含めてちょっと手を出したい、なんてときは、速柄撃→速柄撃（柄撃蹴）といった小突きも有効。ここからA⇨AAの背転柄撃につなぐという手もある。

ただし、〝ヒット〟ではなく〝ガード〟させたあとは、相手のほうが一瞬早く動き出すので、御剣やタキのようなA技等の出が早いキャラに対して速柄撃をガードさせた場合は、少し相手の出方を見よう。しゃがみAやしゃがみKにつなぐという道もある。

●中距離の場合

⇦Bの揚撃（中段・縦振り）が、非常に使える。安定技だ。

ここから間合いを離したいときなどは、⇦Bの進断撃をガードさせるといい。

●遠距離の場合

⇨B⇩Aの潜牙連尖撃や⇧Aの纏糸斬撃などが使える。

クリティカルエッジを狙えるのも、この間合いだ。

●さらに離れた場合

B⇩Aの滅纏糸が威力を発揮する距離だ。ガード不能技を出してGでキャンセルしておき、纏糸斬撃（横振りの中段技）で避け攻撃等をつぶす、なんて芸当も狙える間合い。

……と、こんな感じで、相手との距離に応じて、その距離で最良の技を出していこう。



開幕と同時に出しても強い揚撃（相手にもよる）。

離れれば強いというわけではない

斬馬刀を持っているため、遠距離戦が強そう…そんなイメージをもっている人、いると思う。確かに、御剣やタキのように小技の出が早いキャラと闘う場合は、少し離れたほうがいいともいえる。

しかし、前述のとおり、ミナには間合い別に使える技があるので、無理して遠距離で斬馬刀を伸ばして闘う必要はないのだ。むしろ遠距離を維持しようとしてダッシュしたりスキのある技を出したときに攻撃されることのほうが怖い。

相手キャラによってどの間合いで闘ったほうがいいのか、ということに多少の差はあるが、それよりも、その時その時の間合いに応じた技をきちんと出せるよう、心がけよう。

連携を途中で止めて、次の技へ

BB⇩A（中中下）や⇨B⇩A（中下）のような代表的な連携は、すぐに覚えられてしまい、効かなくなる。

そこで、BBで止めて、次こそ本当にBB⇩Aを出したり、普段あまり使わない⇨BA（中中）などをたまに混ぜてみたりする。これは中距離程度の間合いの場合だが、中から近距離へ移る背転柄撃（A⇨AA）や、柄撃蹴につながる速柄撃も連携の途中であるといえる。

対戦格闘ゲームのセオリーみたいなものだが、これが実に重要だ。近距離の場合は⇩Kの地討蹴、中距離の場合は⇦Bの揚撃もしくは⇩Aの屈刀撃などを技と技の間にちょくちょくはさんでいくのも大切。出鼻をくずし、リズムをくずすのだ。



こういった小技が、実は充実しているミナ。小足払い重視。



空中コンボアリー◎、起き攻めアリー◎

対戦基礎
ヴォルド

ヴォルドはあらゆる局面に対応できる力を持ったキャラ。基本をマスターして対戦に生かせ！

担当：㊥

ヴォルドはその奇怪な容姿とトリッキーな技が印象的なキャラだが、実際はリーチのある技が主体のスピードキャラといえる。

そこで今回は彼の持ち味を生かした攻め方を紹介しよう。

遠距離向きなキャラ

まずヴォルドのキャラ特性であるリーチに恵まれた技の数々と素早いフットワークを生かすために最も効率的な闘い方といえる方法は〝相手の間合いの外からリーチのある技で牽制して相手の技を誘い、それをスカして反撃する〟ことである。ではさっそく誘い技と反撃技について使い方を混えて説明していこう。

さて、誘い技として用いる技の条件として挙げられるものは、リーチがありダウンの奪える中・下段攻撃で、それに当てはまるものとしてはブレイングマンティス(A+B)やブレイングキャンサー（⇩A+B）などが代表例といえる。この2つの技は出かかりが似ていてそれぞれ中・下段攻撃であるため遠距離から2択として用いることができる。

そして相手の技をスカした場合はとにかく出の早いダウン技でスキに反撃したい。ここでお薦めなのがブラインドブレード（⇩A）とデモンエルボー（⇨➡B）の2つ。

しかしこれらの行動だけではいずれ相手に攻め込まれてしまうし、なんといっても面白みに欠ける。ヴォルドは遠距離が基本といえども接近戦が苦手という訳ではないキャラなので、ここからそれについて説明しよう。



遠距離からリーチのある技で牽制。

近距離では空中コンボとカウンターを狙え

ヴォルドが接近戦に挑むシチュエーションはいくつかに分類することができる。例えば相手に攻め込まれる、デモンエルボー等の接近技をガードされる、起き攻めなどといったことであり、どれも相手の攻撃をガードしたあとに訪れる自分の攻撃ターンでいかに攻めるかがカギとなる。

ここで重要となることは相手の技をガードした後に返し技もしくは中段と下段、投げの2択を決めることができるかということである。

この接近戦での攻めにおいて返し技として有効な技がスコーピオンテイル（⇧K）だ。この技は出が早いだけでなくヒット後相手を浮かせることができるので、空中コンボにつなげることができる。スコーピオンテイル↓エクスタティックダンス（AAB）↓小ダウン攻撃が威力の面からみても安定した連続技といえる。これがきまれば体力の3分の1程度奪うことができるので、返し技だけではなく2択をかける際に中段を選ぶならこの技を第一に使おう。

また、2択で攻めるときに中段以外の技を選択するなら⇩Kか投げを用いる。⇩Kは無理矢理手を出す相手にカウンターを狙って、ヒット後小ダウンで追い打ち。逆にガードに徹する相手には出は遅いが威力の高いコマンド投げ、ブラッティドリル(⇩⇧⇨B+G）を使おう。

ところで相手の技をガード後返し技が入らないならばあえて2択にいかずにタイミングをずらして、スタンビートシュレッダーでカウンターを狙うことも有効。この技は通常2ヒットの連続技だが、カウンター時は5ヒットとなりこれも3分の1ほど体力を奪うことができるのだ。

実際のところは出の速い技ならばうまく避け攻撃を混ぜることで接近戦をこなすことができるのだが、ここはあえてヴォルドらしく空中コンボとカウンターを狙ってほしい。



接近戦での狙いはスコーピオンテイルから、



エクスタティックダンスの空中コンボにつないで、



さらに追い打ちといったワンセット。

起き攻めはトリッキーに

ヴォルドで起き攻めをするなら使う技は主に3つ。

前・後転に対してはカウンター狙いでスタンビートシュレッダー（BB）を使う。このゲームにおいて前・後転は起き上がり蹴りを出してもさほど強くないのでこの技でほぼ潰せる。

横転に対してはブラインドブレードを重ねる方法とブラインドダイブ（しゃがみ前進はじめA+B）で背後に回り込み攻撃するトリッキーな方法がある。

前者は特に問題ないとして後者は少しコツがいる。例えばミドルキック（要カウンター）か空中コンボ（小ダウンはきめない）、B+G投げでダウンを奪い横転しはじめる前にブラインドダイブで跳び越える。すると自分が相手に背を見せる状態になるので、速攻でローリングクレイジー（相手に背を向けてA+G）を出そう。この技は判定が強く、相手の起き上がり蹴りを潰しやすいのだ。



寝ている相手をブラインドダイブで跳び越え、



ローリングクレイジーで起き攻め。変だけど使えるな、うん。

CON コンスポ SPO

PS　アトラス　発売日未定　価格未定

悪魔再見 女神見聞録 〜ペルソナ〜

プレイステーションで女神シリーズがプレイできるのだ!

プレステ版登場

サターンの「真・女神転生デビルサマナー」で有名なアトラスがプレイステーション版に新作RPGを出すのだ。今回紹介する「女神見聞録〜ペルソナ〜」は、ストーリーなどの設定はあまりわかっていないが、今回の主人公はどうやら聖エルミン学園に通う17歳の少年で、物語は長期入院がきっかけで自閉症になってしまった長い髪の少女、園村麻希を中心に展開していくようだ。

主人公たちがどのような力をもっているかは謎なのだ。また主人公をとりまく人物たち、例えば友人もどんな風に主人公に関わってくるのか。



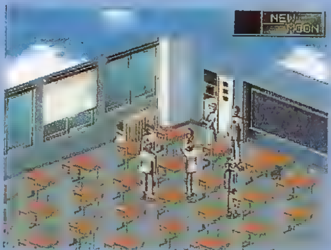
〜ペルソナ〜仮面（心）の内に潜む多面的な人格を意味する。

彼らの間ではペルソナ遊びとはいったい何なのか、タイトルのペルソナ（編注：キリスト教教義の三位一体における位格のこと）から見て何か意味ありげだが、本当はどうなのか興味深いところだ。

次に気になるシステム部分だが、「女神見聞録」のメインフィールド画面はサターン版「デビルサマナー」と同じものになっている。


テーマは"青春"。それは夢を抱いた時の不安を乗り越える時期。

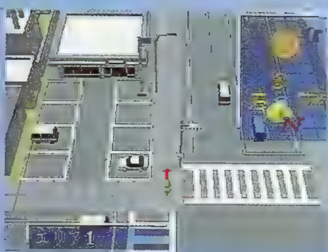
地域を選択するとそこが拡大し、2Dフィールド画面でその地域を移動して建物などを検索していくのだ。そして女神転生シリーズではお馴染みの3Dダンジョンも存在するのだ。3Dというとプレイステーションの得意とする分野であり、3Dダンジョンの表現と聞いただけで、かなりリアルな色鮮やかな空間を想像できるだろう。



イベントもクォータービューを採用。より高い操作性を持つ。

また前回と同じく商店街やビルの中、学校内や洞窟内などいろいろな3Dダンジョンが用意されている。3Dダンジョンならではのトラップなど、プレイヤーを悩ませることだろう。

また、「デビルサマナー」でも好評だったオートマッピング機能も引き継いでいるらしい。これがあれば3Dダンジョンが苦手な人や、3DダンジョンRPGモノが初めての人にもすんなりとその世界に入ることができるんじゃないかな?

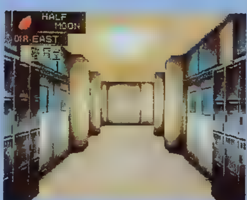

「異聞録」は共感してもらうための新しいスタイル。

そして戦闘画面なのだが、これはまったく新しくなっているのだ。前回は2D空間で戦闘が行われていたのだが、今回の戦闘画面はクォータービューと呼ばれる斜め上から見た視点になっているのだ。これにより視覚的に広がりを持ったモノになったし、戦闘時の戦略性もかなり奥の深いものとなっているだろう。例えば敵との距離により使用する武器の種類が違ったり、主人公たちのフォーメーション配置も能力により前衛にするか後方で支援するのかなどいろいろなことが考えられるぞ。



彼らは突然ペルソナの力が目覚める。そして協力し合って闘っていくのだ。

さらに、味方陣営には悪魔フィールドが存在しない、つまり悪魔は戦闘時に出現することはないのだ。しかし、別の方法で悪魔たちは協力してくれるだろうと思われる。いったいどんな風になるのだろうか。今回の「ペルソナ」ではすべての部分に関わってくるらしい。つまりキーワードらしく悪魔召還とも関係がある。だが、これまでの悪魔召還方法とはまったく概念が違うものになっている。



テクスチャされたフルポリゴンなのだ。



ペルソナがなければほぼ無力。依存度は高い。

人の心の奥底にある別の人格を呼び起こし、そのときにイメージされた神や悪魔みたいな存在が現れ、戦闘の手助けをしてくれると考えてくれ。前回のように悪魔を仲魔にするのではなく、悪魔と交渉して召還魔法を教えてもらうのだ。そしてマインドサマナーと呼ばれる儀式を行うことにより、召還魔法〜ペルソナ〜を使うことができるのだ。前回の召還魔法合体もできるぞ。


ペルソナ召喚は、心の一部が具現化し、自分自身の力を引き出す。

SS　データイースト　発売中　価格5800円

溝口復活!えっヨンミーも?

水滸演武　風雲再起

©1996 DATA EAST CORP.

水滸演武の続編の登場だ。あの溝口やヨンミーも登場するぞ。

初心者も安心！

ゲーセンやサターンで人気だった水滸演武のリメイク版ともいえる、水滸演武　風雲再起がサターンで登場だ。
　水滸演武は難しすぎるという人も安心のビギナーズモード搭載でプレイしやすくなったぞ。水滸演武が解けなかった人も風雲再起のビギナーズモードなら解けるかもね。
　どういうモノかというと…。

●特殊ガードが方向ボタン一回転で使える。
●各キャラクターの秘奥義・究極奥義をそれぞれR・Lボタンのみで出せるようになる。
●避け攻撃がどのボタンを押しても出せるようになる。
●ただし攻撃力、防御力が下がったり、特殊ガードの時間が短くなるなどのデメリットもある。



これでビギナーとノーマルを選ぶのだ。



こんな技もボタン一つで。

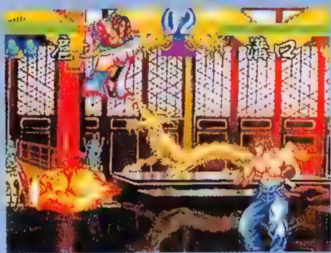
特殊ガードは起き上がり時やガード中、ダメージ中などに↑↓↑↖←とコマンド入力するとバリアがついて、投げ以外無敵になるのだ。このとき基本的には動けないのだが、奥義を出したり、キックボタン3つ同時押しで動けるようになるのだ。調子に乗ってると無敵が切れてしまうぞ。


特殊ガードだ。

特殊操作・小ジャンプ

X＋Aの同時押しで出る小ジャンプは下段の足下攻撃をかわせるメリットはあるが、小ジャンプ中は攻撃ができないというデメリットもある。使いどころ次第でものすごく使える技になり、使いこなせれば超うまそうに見えるぞ。最初のうちは使わないほうが無難かな。
　相手の気合弾や武器攻撃に乗ることができるのだ。乗ると小ジャンプが出て、相手に接近することができるぞ。
　自分が素手のときに相手の武器攻撃をガードすると避けになって、さらに大パンチか大キックを押すと避け攻撃が出るのだ。
　武器置き&拾いの動作が新しく加わったぞ。これは武器がないほうが強いキャラや武器がないと秘奥義や究極奥義が出せないキャラにはありがたいね。扈三娘や戴宗なんかを使ってる人はうれしい配慮だね。これなら置いても拾えるのでイイね。
　そして今回の目玉キャラの溝口とヨンミーだ。
　溝口のほうはファイターズヒストリーのときより技が増えていてさらにパワーアップしてるぞ。中でも目を引くのが、威血路雨（イチロウと読む）と羊の呪いだ。威血路雨は溝口がバットを振り回す豪快な技で、ヒットすると相手を画面端に叩きつけてさらにその後追い打ちができるぞ。技のモーション中に溝口がユニフォームに着替えるモーションは必見だ。
　羊の呪いは究極奥義で溝口が羊を呼び出して、その口から小羊を放つ技だ。小羊に当たると相手も羊になってしまい攻撃ができなくなるのだ。ボタン連射でたくさん出るぞ。ただ出るまでのスキが大きく、相手がピヨってるときぐらいしか使えないぞ。
　ヨンミーはまったくの別人といっても過言ではないくらい技が変わってしまったのだ。でもそれはそれでまた強いので問題はないだろう。感覚さえつかめばかなり強いキャラだと思うぞ。基本的に動きが速いので、技の入力が大変だぞ。ダッシュ技チェーングランドからの攻めと、通常技のコンビネーションが有効だ。
　もちろん水滸演武のキャラも健在で、ラスボスの晁蓋なんかも使えるようになっているぞ。晁蓋は1ラウンド取られるとパンチボタン3つ押しで変身することができるぞ。変身前でも十分強いが、変身後はさらに技が増えて、強力になってるぞ。
　変身すると上半身が裸になるので一目でわかるぞ。

（スピード男爵）


飛び道具の上に乗れるぞ。



武器なしのときは避けるのだ。


羊の呪いだ。スキが大きいんだ。



チェーングランド。ここからつなげろ！


威血路雨だ。明日もホームランだね！


昔からあった技だね。

コンスポ 特報!!

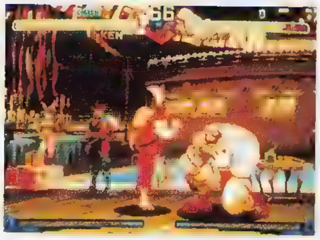
カプコンから今後の新作タイトルが４本発表された！コンシューマー専門誌ゲーメストEXよりも早く、メスト本誌の読者に情報大公開！こいつはたまらないぜ！

PS/SS ストリートファイターZERO2

冬発売予定／価格未定

来るとは思っていたけれど──ついにというか、もうなのである。現在ゲーセンで登場したばかりの最新作がさっそくプレイステーション＆サターンに移植決定だ。

さくらちゃん、ダルシムなどを含めた新キャラ５人、全18キャラの戦士たちがキミの家のブラウン管で動きまわるのだ。これを喜ばずして何とする。



この画面写真はすべて業務用『ZERO2』のものです。



私設ファンクラブが各所で結成中という噂のさくらちゃん。



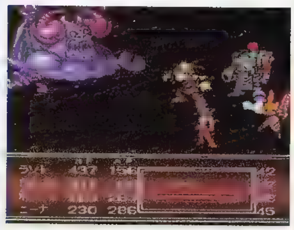
憧れのリュウ様と対戦。ちょっとドキドキですわ。

PS プレスオブファイアⅢ

発売日未定／価格未定

フォーメーションバトルや変身、合体など、独特のシステムを持ったRPGのシリーズ第３弾がプレイステーションで登場する。

世界観はどうなるのか？ 前作の『Ⅱ』との絡みは？ 非常に気になるところである。



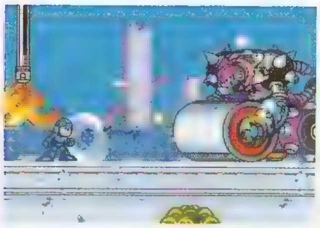
画面はＳＦＣ版『ブレスオブファイアⅡ』のものです。

PS/SS ロックマン８

発売日未定／価格未定

根強いファンを持つ超ムズ横スクロールアクションゲーム、新シリーズ（なんと今回で８作目！）は新世代ゲーム機で遊べるのだ。

毎回趣向を凝らした敵ロボットが登場するこのシリーズ──今回はどんなロボットが作られるのかな？



画面はSFC版『ロックマン７』のものです。

SFC スーパーストリートファイターZERO（仮称）

発売日未定／価格未定

ふぅ、これがスーファミで遊べるなんて思わなかったよ。

基本的には『ZERO』の移植になるのだが、タイトルの前に付いている"スーパー"が何か意味深である。

何かオリジナル要素が加わるのか？ 続報を期待する！



画面は業務用『ストリートファイターZERO２』のものです。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

ファミコンからスーファミへと続く息の長いシリーズ。'95年に２ケタの大台にのり、秋口にはアーケードゲームにもなった。メーカーはカプコン。

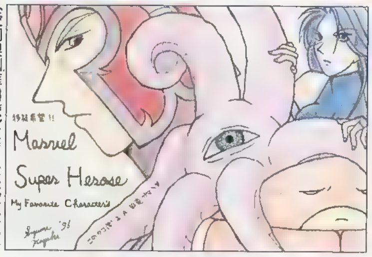
前々回の答えは「デッドゾーン」。誰だぁ〜シン○ローみたいだなんていってたのは!?



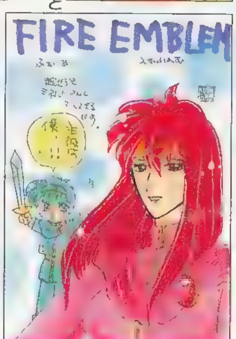
（茨城県PN.あみの）



（沖縄県PN.さきち）移植記念ということで、ローズを載せてみました。



（愛知県PN.華月涼）たまには移植希望ということでMSH。オイラも希望ス。



（神奈川県PN.碧鈴蘭）３月30日号は見てくれたかな？新作も要チェックやで〜。



（埼玉県PN万里あきら）STGのプレイ中に横からボンバーボタンを押しちまう人のことか!?

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



カラーアイランド ライデンレーザー痛い

もう４月ですね。４月と言えば日本語版ギャザリング…いやさ、AOUショーに出展されたゲームがちらほらゲームセンターに姿を現す時期でもある。あるのだよ。

年度も変わったことだし、環境が新しくなった人も(なってない人も)、心機一転で春先ゲーセンだー。わりと無難なタイトル下。

斬紅郎大会其の弐

斬紅郎増刊用に沢山のハガキ戴いてどーもありがとうね。諸般の事情で完全攻略の増刊発行には至らなかったものの、……読者の皆から戴いたハガキは精根込めて使わせていただくよ。

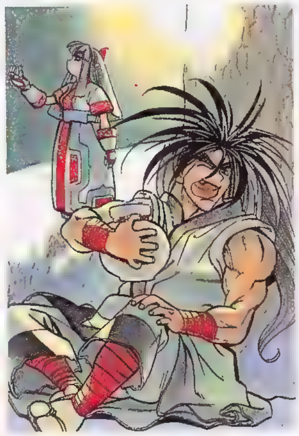
てな訳で斬紅郎大会です。



⬆（高知県　濱田亭旦聡Ａ君）☆それは、鬼と人とが、まだ闇暗を分かち合う時代の物語。



➡（千葉県　兎月鮎さん）☆ああ～日本情緒だねい。ん?



⬆（東京都　村雨まき星人）☆百年後の世界は、呑気に酒でものめるンかね。



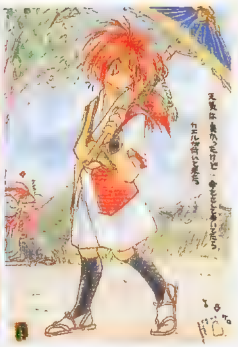
⬆（福岡県　服部薛翼さん）☆旧キャラでは一番グラフィックが変わっていたが…。なぜにガマかね?



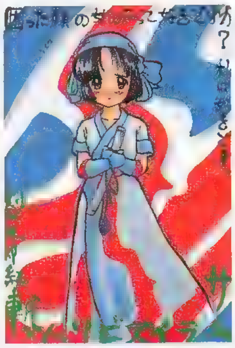
⬆（埼玉県　影山さおりさん）☆胸元がちょっちアヤしい。ひょっとして今回は女性サービス号か?



⬆（神奈川県　瀬川とよ吉さん）☆何だか今回も閑丸特集になってるのは気のせいか。



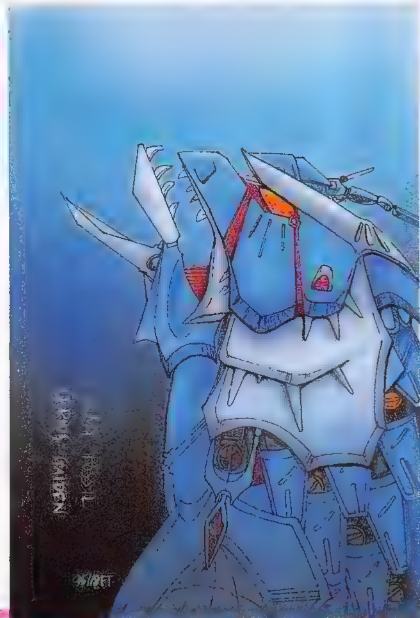
⬆（東京都　黎龍騎さん）☆結局あの番傘は何だったんだろ。気になる。



⬆（東京都　有賀五月君）☆先生も女の子の困った顔は好きだぞ（⬆鬼）。

告知欄

知ってのとおり10周年である。カラーアイランドもノリノリ特別企画をたんと用意しておる。いやマジで。読者の皆も何かカラーアイ……ランドに要望がありましたなら、遠慮せずどんどんその旨を送ってくれーい。10周年だし、多少ムチャな要望でも聞いちまうぜヘヘイ。



➡（静岡県　覆面太郎さん）

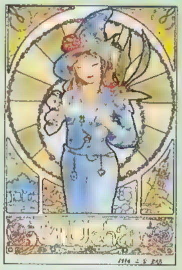


今月のむーちゃん＆ゲー太郎

なんと今回から担当が編集部に引っ越ししてしまったため、いつもの担当、俺しもでんがお送りしています。←なんじゃこりゃ？



（東京都　本条るり丸さん）
☆お似合い？



（岡山県　BABくん）
☆どうせならもっとアクセサリーとかにも凝って欲しかった。

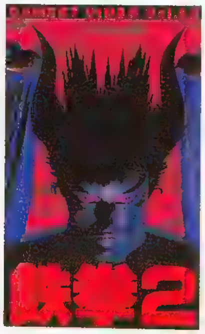
あれ？今回はこれでおわり？なんか俺がいなくなったのを見計らったかのようにスペースが小さくなってるんですけど…。むーちゃんハガキお待ちしとります。



リアルバウト餓狼伝説ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-24



マーヴルスーパーヒーローズビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-23



鉄拳２ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-22



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-21

ちゃんと見ないと、お母さん許しませんよ！

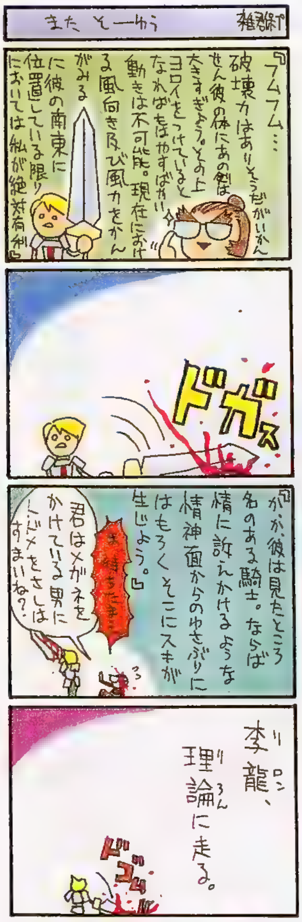
MAGIC The Gathering

ちょっとカッコつけて英語で…4月には日本語版が出るのにねぇ。



■すっかりサビの定着コーナーになってきているギャザリング。キミはもう買った？やってみたいけど、近所に売ってないから…って人にはいいよね。初めての人にはギフトボックスがおすすめだよ。送料は一律、何個でもEの500円なので、友達といっしょにまとめ買いするのがうまいやり方だよ。

通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC6100A	1391円	MTGスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	第４版
WOC6505	15450円	MTGフォーリンエンパイア	60パックセット（1パック８枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6505A	258円	MTGフォーリンエンパイア	1パック８枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6506A	1391円	アイスエイジスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	スターターデッキ
WOC6507	16686円	アイスエイジブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6508	16686円	MTGホームランド	60パックセット（1パック８枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6508A	278円	MTGホームランド	1パック８枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6550	3090円	MTGギフトボックス	1箱（カード120枚入り）	E	スターターデッキ2セット分＋おはじき
WOC6700	16686円	MTGブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	第４版
WOC6700A	464円	MTGブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード



ときメモフェアー

第1弾

ときメモらーの皆、ついにときメモフェアー開催だー
期間は、3/22〜4/25(消し印)
なんと期間中に¥3000以上お買い上げの方には
うれしい特典があるらしいぞー!

パズル

500ピース



ときメモパズル「ステキな予感」
価格2060円 送料:E
通販番号:BF006



ときメモパズル「大好き」
価格2060円 送料:E
通販番号:BF005

ときメモパズル「どきっ!」
価格1442円 送料:E
通販番号:BF010

300ピース





完全限定品なので、早い者勝ち!!
今すぐ郵便局へGO!

ときメモパズル「ラブソング」
価格1442円 送料:E
通販番号:BF009

CD

ときメモCDいろいろあるがみんなそろえなきゃ真のときメモらーになる為に!!



CDドラマ ときめきメモリアル
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7640

CDドラマ ときめきメモリアル パート2 〜featuring 藤崎詩織〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7646

CDドラマ ときめきメモリアル パート3 〜featuring 片桐彩子〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7654

ときめきメモリアル 〜オリジナル・ゲーム・サントラ〜(2枚組)
価格3800円 送料:E
通販番号:KICA7675

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルJUN 〜featuring 鏡魅羅〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7662



ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルAUG 〜featuring 清川望〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7665

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルSEP 〜featuring 朝日奈夕子〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7666

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルJUL 〜featuring 虹野沙希〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7664

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルOCT 〜featuring 館林見晴〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7667

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルNOV 〜featuring 如月未緒〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7668



ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルDEC 〜featuring 古武ゆかり〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7683

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルJAN 〜featuring 紐緒結奈〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7684

ときめきメモリアル ヴォーカルベストコレクション
価格4200円 送料:E
通販番号:KICA7681

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルFEB 〜featuring 早乙女好雄〜
価格2800円 送料:E
通販番号:KICA7685

ときメモフィギュアシリーズ

遂に、ときメモフィギュアがシリーズで登場!! ときメモらーのみんなにはうれしい1品、部屋にはいつもあの子がお留守番。あなたの帰りをつぶらな瞳でまっています。なんて素敵なアイテム!!



商品名	価格	送料	通販番号
藤崎詩織 キャスト製	4800円	E	KAL01
虹野沙希 キャスト製	4800円	E	KAL02
片桐彩子 キャスト製	4800円	E	KAL03
如月未緒 キャスト製	4800円	E	KAL04
朝日奈夕子 キャスト製	4800円	E	KAL05
美樹原愛 キャスト製	4800円	E	KAL06
紐緒結奈 キャスト製	4800円	E	KAL07
詩織(水着バージョン)	4800円	E	KAL08
沙希(水着バージョン)	4800円	E	KAL09
古武ゆかり キャスト製	4800円	E	KAL10
館林見晴 キャスト製	4800円	E	KAL11
鏡魅羅 キャスト製	4800円	E	KAL09
清川望 キャスト製	4800円	E	KAL10
早乙女優美 キャスト製	4800円	E	KAL11

制服



ときめきメモリアル−きらめき高校の制服がついに登場である−これは熱いアイテムでしょうっ。号泣。初回限定で、各制服先着100名様に、きらめき高校の校章もついてくるぞ。夏服、冬服があって、サイズもSからXLまでとかなり細かいのが嬉しいね。だって俺でも着れるじゃん!えぇっ!?

Sサイズ/ウエスト58〜63/身長155〜162 Lサイズ/ウエスト70〜74/身長165〜172
Mサイズ/ウエスト64〜69/身長160〜167 XLサイズ/ウエスト75〜79/身長170〜177

きらめき高校夏服S
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060S

きらめき高校夏服M
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060N

きらめき高校夏服L
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060L

きらめき高校夏服XL
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060X

きらめき高校冬服S
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061S

きらめき高校冬服M
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061N

きらめき高校冬服L
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061L

きらめき高校冬服XL
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061X

書籍雑誌類の通販申し込み方法



ソウルエッジ

今月の新刊

GMC-31
価格

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズなどと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください）。ゲーメストバックナンバーリストは本誌176～177ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の176～177ページで紹介しています。

雑誌の流通の性質上（古い物はとくに）、多少の汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

Tシャツ&キャップ

おなじみ雑君保プ先生のイラストによるカラフルな雑君対戦Tシャツは、その不思議な魅力で対戦相手を惑乱させることでしょう。おススメです。当然対戦以外でも着ることができます。良かったネ。



雑君対戦Tシャツ（M）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13M

雑君対戦Tシャツ（L）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13L

速攻生徒会のTシャツだっ。校則によると、学園祭の準備や体育祭にはこのTシャツで参加しなければならない…って時期違う。とりあえずは天下無双無敵の本多愛さまの御利益で、対戦はもはや常勝間違い無しっスよ。



速攻Tシャツ（M）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12M

速攻Tシャツ（L）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12L



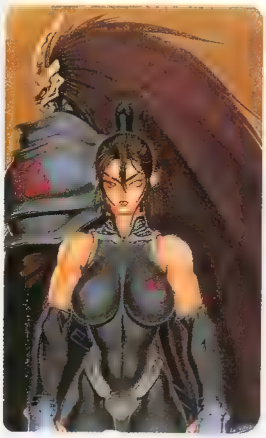
頑駄無丸Tシャツ黒地フリー
価格1800円　送料：E
通販番号：W-14

これさえあれば頑駄無丸のらぶりぃな瞳がいつも君と一緒だぞ♥もちろん気分は忍猫をつけた忍者ってカンジぃ！黒地ってのも渋いでしょ。行けっ、頑駄無っ。GO！にゃあ。って心で叫んじゃいましょう。



オリジナルキャップ
価格3000円　送料：F
通販番号：W-8

戦国ブレードテレカ



※実際の商品とは多少異なります。

司淳さん描き下ろしテレカ!!
4/15発売決定
予約申し込み受付中!!
発売日には君の手元に届くぞ!!

戦国ブレードテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-03

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部で通販を[illegible]ご希望の商品、[illegible]お申し込みください。
＊ご注文の際は[illegible]氏名[illegible]商品名[illegible]数量[illegible]お申し込みください。
●表示価格はすべて税込みです。
●交換または返品について。お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、[illegible]破損などによって不良品だった場合は、交換または返品を承ります。
返品方法について。商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、その納品書に、破損状態などお届けになった商品の状況をお書きになって[illegible]、それに[illegible]同封していただき、宅配便や郵便などを利用して読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので、[illegible]をご利用ください。
交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから[illegible]日以内でお願いします。
●ご注文の[illegible]商品到着まで[illegible]かかります。

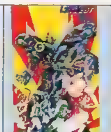
送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
			4個以上……400円
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円
	3個以上……200円	F	何個でも……800円
C	1個なら……200円	G	単品発送品……800円
	2個以上……400円	H	何個でも……無料（サービス）

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）
送料例　メルティテレカ1枚……100円（A）
MTGキャンペーンボックス1箱……500円（E）
MTGクロニクル4パック……500円（E）
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料（H）
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円＝500円。
お申し込みに必要な料金は、商品の金額10[illegible]円＋送料500円＝[illegible]020円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点

It's NEW!


③メルティVSダークメルティテレカ：20点


④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月～金曜日　AM11:00～PM5:00

毒錆戦闘員の叫び

（内神田　ゲレンジャーカーマインくん）
新ヒーローカーレンジャーにジェラシーを感じる今日この頃。



よいっす！ついに毒錆でときめきメモリアルグッズ侵攻が始まった！死神将軍の攻撃に備えて俺たちもがんばるぞ。みんな、応援よろしくく！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-4-98420

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

加入者名 **株式会社 新声社** DSB 30

料金		特殊取扱	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　　円

払込人住所氏名

（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-4-98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 **株式会社新声社** DSB 30

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名

※

料金（消費税込み）　　円

受付局日附印

特殊取扱

ゲ屋瓦板

マジック(日本語版)が来る!

ミニイベント開催！初心者大歓迎!! 千客万来!! ぜひ来てね!!

やっほ!メルティです。だんだん暖かくなってそろそろいい感じねー。春一番もこんな時期には立派な風物詩。冬の断末魔なんかに負けないで!それじゃ元気よくいってみよう!

ゲ屋ではじめよう! 初心者用のMTG

さて、発売が4月10日に迫ったMTG。今回は13日と14日にこちらの発売を記念したミニイベントを開催しちゃいます。基本的には初心者のためのイベントにする予定です。始めるにしても何かとっつきにくかったそこの君!? 大丈夫、当日はそんな人ばっかりだよ。なお、東京店にのみ、14日にはなんと雑君保プ先生とゲーメストライターが登場!抽選でお客様とデュエルをおこなう予定です。それぞれ、詳しくは各店へお問い合わせくださいね。

セカンドインパクト…!? ポスタードリーム入荷

あちらこちらでチラホラと耳にする情報…。その中でもひときわ注目されるモノが景品用ポスター同級生パート2。たぶんもう今ごろは君を惑わしているに違いないね。え?君はまだなの?じゃあゲ屋においでよ!ゲ屋にもポスタードリームは入荷したんだよ。もちろん同級生パート2も入荷してるよ。

それからね、今は詳しくは言えないんだけどとモ　ルのポスターも近日入荷する予定です。この春は景品が熱い!要チェックだね!

4月上半期のイベントスケジュール

月間イベント		ストリートファイターZERO2 (全店)
6日(土)	全　店	リアルバウト餓狼伝説大会
7日(日)	全　店	ソウルエッジ大会
13日(土)	全　店	MTG日本語版発売記念 ミニイベント① ※イベントの内容などは各店にお問い合わせください。
14日(日)	全　店	MTG日本語版発売記念 ミニイベント② ※イベントの内容などは各店にお問い合わせください。

※全店とも、イベントは2時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。





1996、2/25ソウルエッジ大会名古屋ではじめての他店協賛イベントが開催された。発売間もないゲームゆえか、まだまだキャラ差が目立ったようだ。でもまあ、やっぱ広いっていいよね。

ゲ屋推薦 CDコレクション⑪



■FINAL LAP2-G.S.M.NAMCO²-PCCB-00040　¥2500（税込）
これを読んでいる方の中に花博を覚えている人は何人いるだろうか?(確か)32人同時プレイ360 スクリーン体感ゲームGARAXIAN3…。最近ではシアター6として大きめのゲーセンでも遊べるようになったGARAXIAN3のデビューがこの花博だった。作者はそのときの感動を忘れない。このアルバムのポイントはそこだ。個人的

新商品ラインナップ

(4/1～4/15 価格はすべて税込み)

発売日	CD
4月1日	ドラゴンフォース ▶　¥2500
	椎名へきるニューシングル（仮） ▶ソニー　¥1000　★★
4月3日	19XX THE WAR AGAINST DESTINY ▶ビクター　¥2000　★★★
	龍虎の拳外伝 ▶ポニー　¥1500　★★
4月5日	沙羅曼蛇2 ▶キング　¥2200　★★★
	幻想水滸伝（2枚組） ▶キング　¥3200　★
4月19日	超鉄ブリキンガー ▶ポニー　¥1500　★

発売日	VIDEO & LD
4月5日	新世紀エヴァンゲリオン③ ▶キング　¥5300（VIDEO）★ ¥5800（LD）★

発売日	ムック
4月上旬	ゲーメストEXムック 鉄拳2 ▶新声社　¥980（予）
4月下旬	ゲーメストムック バーチャロン ▶新声社　未定

発売日	MTG（マジック・ザ・ギャザリング）
4月10日	MTG4thスターター(日本語版) ▶ホビージャパン　¥1300
	MTG4thブースター(日本語版) ▶ホビージャパン　¥420

発売日	家庭用ゲーム
4月5日	アイドル雀士スーチーパイII ▶ジャレコ　特価!

発売日	その他
4月上旬	ときめきメモリアル きらめき高校制服(初回特典付き) ▶コスパ　¥29800

ゲ屋からのお知らせ

『イベント参加優先券について』

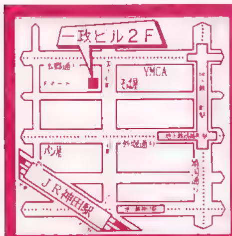
みなさんこんにちは。いつもゲ屋のイベントに参加していただいてありがとうございます。さて、誠に突然ではありますが、ゲ屋では3月のイベントより「優先券制度」を導入いたします。これは、せっかくお店に来ていただいたのに定員オーバーでイベントへの参加ができないということを鑑みて考え出されたものです。イベント参加時に、この欄の左下にある優先券を切り取ってお持ち下さい。参加者が定員オーバーになってしまったとき、優先券をお持ちの方を、順番に優先させていただきます。以下、注意事項です。よく読んで上手に優先券をお使いください。

- 優先券は一人何枚でも使用できます。
- 優先券は一枚につき、使用は一回きりです。
- 複製されたものは効力をもちません。
- イベントへのエントリーは11時から13時までとします。(ただし、定員に満たないときはこの限りではなく、定員になるまで順番通りエントリーいたします)
したがって13時以降はいかに優先券をもっていてもその効力を宣言することはできません。
- 定員がオーバーした時点で、優先券の使用を、エントリー順に宣言していただきます。その際、優先券を使用した人でいっぱいになったとき、参加できない場合があります。ご容赦下さい。

その他、詳しくは各店へお問い合わせ下さい。

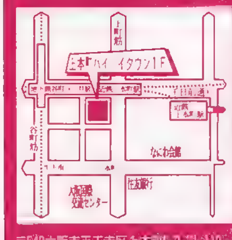
4/30号 優先券 ③

●東京店・4月の定休日8日



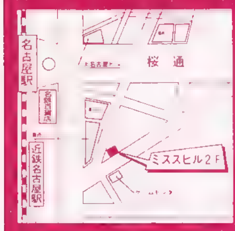
〒101東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F

●大阪店・4月の定休日8日



〒543大阪市天王寺区
ハイハイタウン1F

●名古屋店・4月の定休日8日



〒450名古屋市中村区名駅
ミススビル2F
営業時間　11：00～19：00

世紀末レゲー計画
レゲーの魂

無人島に持っていくレゲー基板は何？

担当：KAL

レゲーゲーセンMAP

滋賀県、湖西線は和邇（わに）駅前の平和堂の屋上ちびっこ広場には、多少メンテが悪いものの、次のようなゲームがあります。

恋のホットロック、ブラックドラゴン、飛翔鮫、バックランド、霊界導士、X－マルチプライ、ギャプラス、ダーウィン4078、クォース、アッホー、アレックスキッド、忍者じゃじゃ丸くん、アイスクライマー、ポールポジションⅡ、サンダーセプターⅡ、ハングオンJr、スペースハリアー、スーパーハングオン、WECルマン24。

本当はサイコソルジャー、沙羅曼蛇、カルテットもあったのですが、故障中の貼り紙が……。

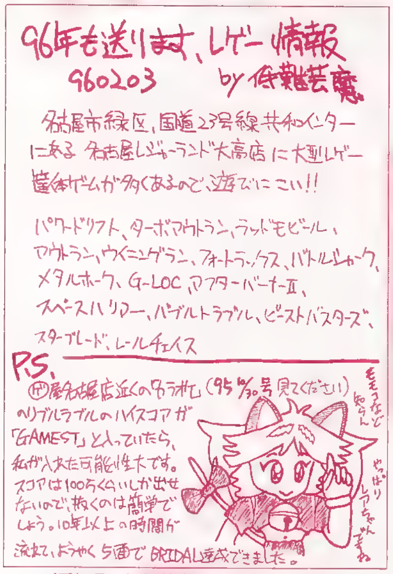
最近はMVSやストⅡの影響でデパートの屋上はレゲーの宝庫という常識（？）がなくなりつつありますが、ここのラインナップはなかなかのものだと思います。

なお、情報を提供していただいたコミゲ常連の大聖リース氏に、感謝の意を表します。

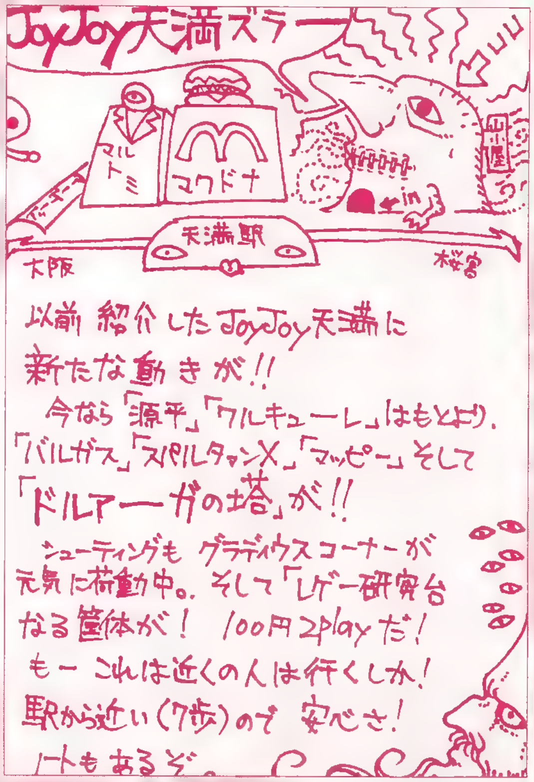
（京都府　睦利平助君）

●常連客だけでなく、ちょいと見つけた店の報告をするだけで、簡単に投稿者の仲間入りができるレゲーゲーセンMAPは、とりあえず「参加してみる」にはいいコーナー。

もちろん、単なる報告書に終わらず、おもしろい内容になっていれば（へんに凝ってなくても）なお良いぞ。



（愛知県　低難芸魔君）●おお、わりとファンウハウハの品揃え。ビーストバスターズ、いいねぇ。



（大阪府　中野マサキ君）●グラディウスコーナーも乙だが、レゲー研究台とは……!?

このゲームを語る

「ゲーム天国」のキャラ設定を見て、随分懐かしいキャラもいるなと思ったのでその中のエクセリオンとプラスアルファについて書きたいと思います。

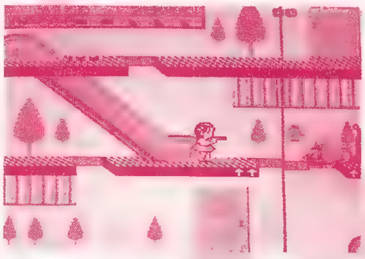
エクセリオンは自機のショットが2種類あって、普通のものと連射性能が高いが弾数制限があり、画面下に〝CHARGE〟と弾数が表示されていました。

僕の前にプレイした子供がいきなり全弾撃ち尽くして慣性のついたまま敵に突っ込んでいったのをよく覚えています。ちなみに、このゲームをきっかけに僕はサルシューターとなりました。

プラスアルファはプレイする人のほぼ全員がボスの所で安地を使い10分ほど粘ってくれるので、プレイする機会があまりなかったのですが、アイテムをとるとプーペラのほかにもう2つ、別の機体に変形することができ、Jを取ると戦闘機で前方集中型ショット、Hを取ると後ろにも攻撃ができるヘリになります。ハイパー（ボンバー）も変化する所が斬新でした。

P.S. No.148に載せていただいた日本ランドは、東名高速裾野ICで降りてから富士サファリパークの横を通ると着きます。また、東海道新幹線三島駅から富士急バスで行くことができます。入園料は大人が800円です。乗り物は面白くない（いや本当に）です。日本で一番高い所の遊園地なので酸欠には十分ご注意ください。

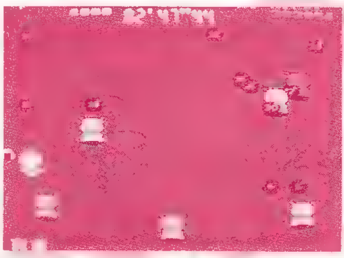
（愛媛県　TAKE㊍君）



15歳。さくら高校に入学したモモコは、今日も怪生物と闘う。



何と4歳から闘っていたモモコ。銃の腕は確か。



ぶたさんたちは、色や表情によって性格が違う。すりすりしてくる白ぶたさんや、大変な読書家の灰ぶたさんなど個性的な奴も。

エクセリオンの自機にはかなり慣性がついていて、ピッピッと機敏に避けることなどができないのだ。

プラスアルファは、「よく喋る」縦シューとして有名。

ワイドショットのプーペラ（ゲー天の自機でおなじみ）、黄緑色の玉が蛇行しながら飛んでいくジター、2本の白い矢が一度自機の後方に出て、それから正面へ直進して飛んでいくヘリポと、3タイプの自機を、ゲーム中にアイテムを取ってチェンジさせる。

広いファン層を誇るゲームでありました。

で、ついでといっちゃあ何だけど、同じゲー天自機の中からあと2機（人？匹？）、ゲームの画面写真を載せちゃいたいと思います。

1つは'87年に出た「ぶたさん」。自ぶたを操作して敵ぶたを爆弾で倒していく、という内容。

もう1つは'86年の「モモコ120％」。上下にもスクロールする横スクロールジャンプ



これは！殴ると殴り返してくるめたるぶたさん！喉元にくいこむ拳が見えるか!!



アクション。手にした銃で敵を倒しつつ出口へ向かう。どちらもマニアック（笑）な作品であった。

さて、以前予告しておいたカプコン小特集のための準備は着々と進行中。デコ系の投稿、もちっと頼むよ。「このゲエムを語る」「このゲエム教えて」系で扱う予定のクライムファイターズのほうも、ネタが集まりつつあるけど、次回はちょっと無理そう。普通の構成でいくと思います。では。



（新潟県　しろくろさん）●泊博士……彼は実に優秀な科学者であった……。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

読者に迎合したものがよいと言う気はない。が、自分が好きなもの、という言葉に甘え、見せる努力を放棄したならば、それは単なる自己満足の塊だ。価値を持つ自己満足の塊を作りだせるのは、一部の天才に限られる。我々凡人は、人に伝えることを意識して作品を創る必要がある。

投稿規定

伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、5月30日発売号締め切りは4月20日、6月15日発売号締め切りは5月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『〇月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

格闘ゲームサークル情報誌 ほぉうりゃあ！



スタジオ・ほぉうり屋ぁ！発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+270円切手にて。

「マンガとお遊びが多めの読みやすいカタログ……かな？2号の参加サークル募集中♡」

サークルでなく、通販『同人誌』を33冊紹介した本。紹介の原稿をサークル任せにしない作り。その体裁の良い点が生きている。伸ばそう。

（〒815 福岡県福岡市南区高宮3丁目18-23 辰巳真由子）

INFINITY #1



Legacy World発行・亜東K.個人誌、B5判56頁オフ。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「野郎版ハーレクインロマンスを求める方にはおすすめできません」

馴れ合いはある、だがそこに愛はない。李を主人公に描いた、一味違う一八×李本。

（〒125 東京都葛飾区西亀有3-38-22-102 高橋方 Legacy World内GM係）

INFINITY-CONTE



春巻不思議作戦発行、A5判44頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「世にもめずらしいMSH本です、笑ってください」

サノス打倒までを、3頭身のギャグマンガで描く。ギャグ系では珍しい、31頁に渡るストーリーなところがいい。

（〒189 東京都東村山市秋津町5-18-36 青葉ハイツ206号 直井徹）

聖拳アチョー



邪屋。発行、B5判64頁オフ。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「アキラ♡→パイな感じのバーチャ本です」

ギャグ+シリアス、親子関係の寂しさに傷つきながらも明るく振る舞うパイと、慰める器用な言葉を持たないアキラ、というお話がメイン。

（〒818-01 福岡県太宰府市五条2-12-11 前田下宿 小島武司）

運命の女神は勇者に微笑む



TOKIYA発行、B5判52頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「とにかく俺はケン一筋という同志諸君への愛のメッセージ」

またまたシャドルーに誘拐されたケンを、渡すものかとリュウが奪還しに来る。ケンって美人で無邪気でかわい～、っていう人へ。

（〒277 千葉県柏市柏3-11-27-106 染谷方「TOKIYA」）

魔法剣エーテルちゃぶ台返し-G



空色図鑑発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「SFCスーパーロボット大戦の、魔装機神系中心本です。全編ギャグまんがで笑って頂きます♡」

マサキ中心ギャグ本、1～10頁とバリエーションのあるギャグ連打。退屈しない構成。

（〒251 神奈川県藤沢市川名716ベルカワナ301 久保田ゆかりGM係）

DOUBLE DANDY



銀神屋発行、B5判60頁オフ、表紙箔押。700円の無記名小為替+270円切手で。

「犯罪的カップリングですが、真面目に描きました」

ちょっとびっくりな、サンタナ×バオ。こりゃあサンタナ、犯罪者としか言いようがないんだけど、全体はほのぼのであったかい話。16禁。

（〒243 神奈川県厚木市金田306-1 パークサイド清水101 森屋桐子）

FREEZE MY LOVE



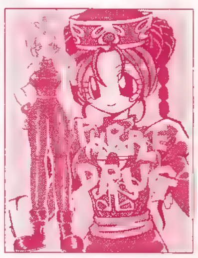
レゾネ発行、A5判52頁オフ、表紙カラー、500円の無記名小為替+190円切手にて。

「女性向けVF本。ジャキ×リオン中心」

やんちゃなリオンがふと見せる弱さ。だが少年は成長していく。16禁指定します。

（〒020-91 岩手県盛岡市盛岡中央郵便局 私書箱86号 レゾネ）

PURPLE DRUG



V・F発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて、

「パイちゃん中心の格ゲー18禁同人誌です」

エイジ×エリス、ジャッキー×パイなど。自分の絵の魅力はどこで、何を伸ばせばいいかを工夫しよう。18禁指定。

（〒790 愛媛県松山市道後町1丁目7-6 岩崎和美）

生きてゆく～



PONPALAS発行、B5判56頁オフ、表紙&内容1頁カラー。1000円の無記名小為替+240円切手にて、

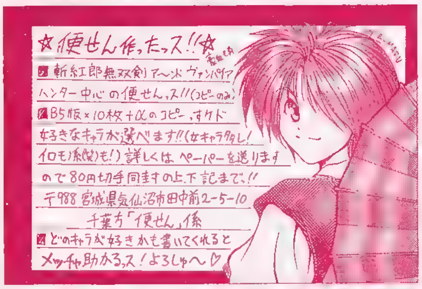
「浅井市子&ステキなゲスト様の侍魂本です」

ナコ&ガル、ナコ&チャムの他、（ナコ&リム）×2の計4人が温泉で……など。18㊕、

（〒814 福岡県福岡市早良区原8-35-3 川上リカ）

伝言板

●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので、端から〜〜以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。





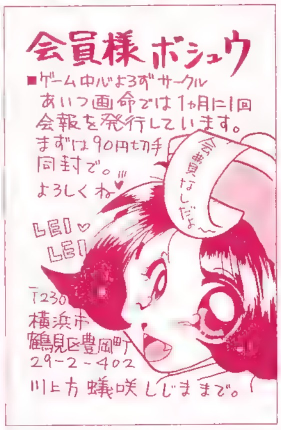










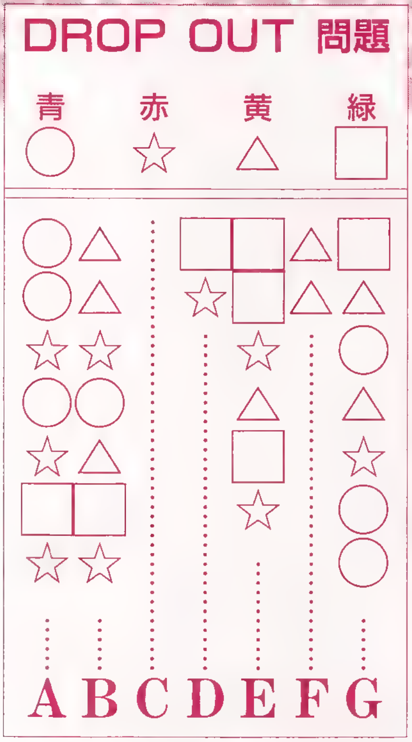






「DROP OUT」パズル

出題：APAPA



パズルゲームのふりして、実はアクション性が強いという謎のゲーム「マジカルドロップ」を基に、詰めドロップにしてみたぞ。

解き方

ではまずドロップが消えるルールを説明しよう。

基本的には、同色のドロップが縦に3つ以上並ぶと消える（横では消えない）。そして、消えるドロップに縦または横に接した、それと同色のドロップも同時に消える。

ドロップが消えてできた空間は、下から上にドロップが落ちて埋まり、それによってまた3つ以上同色のドロップが縦に揃えば、そのドロップも消え、連鎖消しとなる。

自分でどのようにドロップを動かせるのかというと、まず自分は図のA～Gの任意の位置に移動でき、各列の一番手前にあるドロップを手元に吸い込むことができる。同色のドロップが2個以上縦に並んでいるものを吸ったときには、2個とも同時に吸い込む。また、既に手中にドロップがある状態でも、手中のものと同色のドロップならば、続けていくつでも吸い込むことができる（吸い込んだ数が3つ以上になっても、吸い込んだ状態では消えない）。

次に、吸い込んだら投げ出さなくてはいけないが、投げ出し方は簡単。手中のドロップをすべて一度に投げ出してしまう。ということは、3つ以上吸い込んでいた場合は、投げ出したドロップは必ず消えることになる。

さて、以上のルールで「問題」のドロップをすべて消してほしいのだが、最少何手でできるだろうか？ 吸い込むのも吐き出すのもそれぞれ一手と数えるが、移動は手数に入れない。例えば、吸い込み、移動し、また吸い込み、移動し、投げ出せば三手となる。

これが最少手数だ、という解答が出たら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『DROP OUTパズル』係宛に送ってくれ。

しめきりは4月15日必着。

正解者の中から笠上頂笠しなかった5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題アイデアも待ってるのだ。君の知恵を貸しとくれ～。最近アイデア投稿がなくって悲しいぞ。最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだ～っ!!

当選者発表

前回の『和照合』パズルは、正答率90％、正解者難易度アンケートはVH30％、H40％、N22％、E5％、VE3％と、久々にベリーハード寄りハードという結果。

メーカー名探しの関門で、まず大半の人が、さらにそれをくぐり抜けても、パズルの解き方が既知のものでない。解き方を考えついても、そこからの作業がけっこう骨が折れる、ってわけで、まあ要するに難しいパズルだったのだ。

計算作業を全部まともにやると、そーとー疲れると思う。いくつか条件が絞れたら、あとはかたっぱしから当てはめてみるほうが楽に解けそうな問題になってたね。

これを解くプログラムを書け、なんてほうが、思考遊びとしては合ってたかもしれないな。

♡当選者♡

矢島裕之君（埼玉県）
寒天君（埼玉県）
Sue君（静岡県）
残木栄夫君（新潟県）
ヒロカズ君（宮城県）

PNPNPNPN

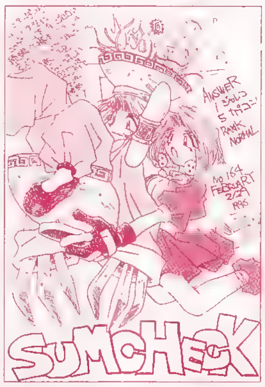
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

FU4君、このコーナーへのハガキに関しては、住所・氏名はハガキの表（切手を貼る面）に書いてくださいな。おやかた君、どこをどーしたら、東亜プランとデコが同じメーカーになるのだ？ S・REM君、僕は最近は基板買いはやめちゃってるなぁ。のりさん、僕は納豆は苦手なのだ。井上博之君、いーからもっと悩みましょう。ヒマ（略）ティーは、粉末の紅茶だよ。山本純也君、ハガキは一枚だけにしましょ。林秀和君、どうせ送っても……なんて考えはいかんなぁ。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ～。

今月の残念賞



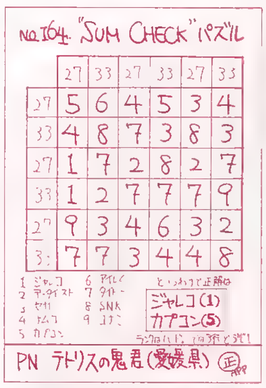
PN こまばん君（兵庫県）㊣
ひそかにマニアかナコルル！しかも年季が入ってると見た。



PN KEN君（新潟県）㊣
レイレイ入りの丼？ 跳ねてるのはナルトとチャーシュー？



PN 佐々岡ゆりのさん（京都府）㊣
時間のムダ………といえばムダであるな。だが、遊びぞよ。



3行もらったはいいが、あまりコメントの付けようがないゾ。
ま、正解パターンはこれなのだ。



PN 二輪亮君（石川県）㊣
今月のM改ハガキはこれだ。ちなみに僕は無精者なのである。

ゲーメストZ文庫

ゲーメストZ文庫は完全書き下ろし!!

最新刊!! 2本とも3月30日(土)発売予定!

延期続きでごめん(泣)

オリジナル小説（背表紙がエメラルドグリーンだよ）



速攻生徒会外伝 〜本多十番勝負!!〜

著者:山本 剛
原作・イラスト:小川雅史
定価590円 総272頁

コミックゲーメストで大好評連載中の『速攻生徒会』がドラマCDに引き続いて、待望の小説化。著者は〝ぷよぷよ〟の原作で知られる『魔導物語』の山本 剛先生。そして、イラストはもちろん原作者である小川先生本人の全編描き下ろし！ 面白さ保証付き!!

©Tsuyoshi Yamamoto/Masashi Ogawa



神創戦記 エクサイマーZEO

※『コミックゲーメスト』2、3月号／4月号（3月19日発売中）と『ゲーメストワールドVol.6（3月25日発売中）に『エクサイマーZEO』と〝中村博文〟氏の紹介記事とインタビュー記事を掲載！ ぜひそちらも見てね♡ 希少なプレゼントもあるよ♡

著者:大島栄次・水野隆志 with M2
イラスト:中村博文＋仁賀田貴司
定価590円 総256頁

西暦24世紀。「月の墜落」によって文明は崩壊した。それから10世紀後の34世紀。精神感応によって魔法までも可能にしてしまった特殊甲冑「アストラット」を身にまとい、再び（古代ギリシャ）戦国時代の幕開けが……。カバーイラストはあの「ガンバード」「戦国エース」で有名な〝中村博文〟先生の描き下ろし！

©Eiji Ohshima/Takashi Mizuno with M2

新声社の大学受験用《学習参考書》

3月29日(金)2冊同時発売!!

はやく英文が読める『点とり英単語1234』
著者：井川治久（早稲田予備校講師／代々木ゼミナール講師／井川式 受験英語研究所）
新書判 296ページ 定価980円

『らくらく現役合格の法則63』
著者：井川治久／菊田大一郎／小川正人（各先生方）
A５判 144ページ 定価980円

お近くの書店に置いてないときは、書店にご注文ください。

発行元：㈱新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 TEL.03-3293-9321

ソフトショップ★マリオからマニアの諸君へ

★お申し込み方法：現金書留、または代金引換システムで

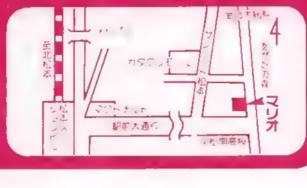
★カプコン		ツインビーヤッホー！	32,000	リターンオブザインベーダー	15,000	フラワー	12,000	ギャプラス	29,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	58,000	スラムダンク	47,000	影の伝説	18,000	★アイレム		メトロクロス	46,000
ストリートファイターZERO(ロム)	38,000	ガイアポリス	25,000	グレートソードマン	12,000	R-TYPE LEO	18,000	★その他	
サイバーボッツ(ロム)	38,000	対戦ぱずるだま	35,000	スラップファイト	10,000	剣豪	10,000	ジャッキーチェン	42,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	33,000	出たな!!ツインビー	15,000	ヘビーユニット	5,000	海底大戦争	32,000	ソニックウイングス	10,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ロム)	30,000	サーカスチャーリー	9,000	ワードナーの森	8,000	ビジランテ	9,000	V・V	9,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	30,000	新入社員とおる君	9,000	★セガ		アンダーカバーコップ	28,000	バツグン	32,000
ヴァンパイア(ロム)	9,000	トライゴン	25,000	ぷよぷよ	15,000	イメージファイト	14,000	ガンバード	30,000
スーパーストⅡX(ロム)	9,000	プレミアムサッカー	9,000	ぷよぷよ通	25,000	大工の源さん	5,000	ウルトラ警備隊	28,000
戦場の狼	10,000	イーアルカンフー	9,000	DDクルー	8,000	10ヤードファイト	5,000	戦国エース	27,000
虎への道	7,000	ピットファイター	9,000	ワンダーボーイ	8,000	★ナムコ		ウルフファング	55,000
ロックマンザパワーバトル	28,000	★タイトー		ドラゴンボールZ	15,000	バラデューク	32,000	ツインイーグルⅡ	35,000
1942	10,000	レイフォース	65,000	テトリス	7,000	アウトフォクシーズ	48,000	ツインイーグル	10,000
★コナミ		スペースインベーダーDX	12,000	エイリアンストーム	7,000	ドラゴンセイバー	32,000	エクセライザー	7,000
沙羅曼蛇Ⅱ	88,000	エンパイアシティ	8,000	ダークエッジ	32,000	ネビュラスレイ	25,000	この他の基板、多数有り	

★PC9801、9821ソフトの販売・買い取りも扱っております

基板やROMなどの修理や買い取りもOKで〜す♡



営業時間
AM11:00〜PM8:00
TEL・FAX共用
0263-36-5536
〒390 長野県松本市あがた1-2-16



京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

美少女雀士プリティーセーラー	¥25,000	湾岸戦争（ロム）	¥6,000
メジャータイトル2	¥10,000	Jリーグ1994	¥5,000
大工の源さん	¥5,000	ばくばくアニマル（ロム）	¥3,000
覇沙夢	¥2,000	ぷよぷよ	¥13,000
IQブロック	¥7,000	ぷよぷよ通	¥23,000
大江戸ファイト	¥3,000	イチダントアール	¥15,000
X-MEN（ロム）	¥20,000	クイズめくるめくストーリー	¥5,000
クイズ＆ドラゴンズ	¥4,000	クイズゴーストハンター	¥5,000
クイズ三国志	¥3,000	クイズ廊下に立ってなさい	¥5,000
クイズ殿様の野望	¥3,000	ダイナミックカントリーゴルフ	¥3,000
クイズ殿様の野望2	¥20,000	ドラゴンボールZ VRVS	¥15,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥5,000	バーチャファイター	¥20,000
スーパーマッスルボマー	¥6,000	ファイナルアーチ（ロム）	¥7,000
ストリートファイターZERO	¥60,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	¥20,000
ヴァンパイアハンター	¥30,000	スーパーリアル麻雀PV	¥35,000
天地を喰らうⅡ	¥18,000	あっかんべぇだー（ロム）	¥12,000
闘神伝2	¥70,000	スペースインベーダーDX	¥10,000
スラムダンク	¥39,000	エレベーターアクション（ロム）	¥20,000
ツインビーヤッホー！	¥30,000	カイザーナックル（ロム）	¥2,000
対戦ぱずるだま	¥45,000	クイズ世界はShow byショーバイ！	¥4,000
おいしいパズルはいりませんか	¥4,000	クイズクエスト	¥4,000
へべれけのぽぷーん	¥8,000	クイズクレヨンしんちゃん	¥3,000
上海	¥18,000	クイズクレヨンしんちゃん2	¥5,000
上海Ⅲ	¥20,000	クイズ地球防衛軍	¥4,000
P-47 ACES（ロム）	¥5,000	デッドコネクション	¥6,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥5,000	がんばれギンくん	¥30,000
アイドル雀士スーチーパイ2（ロム）	¥6,000	脳力向上委員会	¥15,000
エンジェルキッス（ロム）	¥12,000	ウルトラ警備隊	¥28,000
ソルダム	¥3,000	パン3	¥22,000
ビッグストライカー	¥3,000	麻雀同級生	¥35,000
実力！プロ野球	¥5,000		

●今月の超目玉●

ツインビーヤッホー！（ロム）
¥15.000

ドラグーンマイト（ロム）
¥13.000

4月5日AM10：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

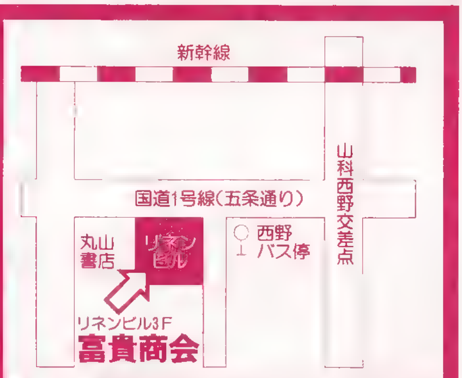
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会 高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co., Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

中古基板の予約方法が変わりました

くわしくはＴＥＬにて（現在予約されている方も必ずＴＥＬください）新作も随時予約受付中です

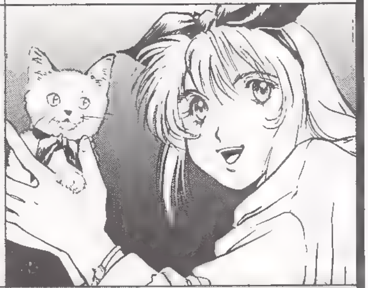
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後ＢＯＸ番号0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



アイレム

R-TYPE	12,000
アンダーカバーコップス	25,000
イメージファイト	15,000
ガンホーキ	12,000
クイズF１ １・２フィニッシュ	2,000
トンマ	7,000
ドラゴンブリード	10,000
パーフェクトソルジャーズ	25,000
ビジランテ	6,000
ボンバーマンワールド	25,000
海底大戦争	28,000
四川省	3,000

タイトー

バブルボブル	25,000
リターンオブザインベーダー	15,000
キック&ラン	2,000
プレビリアン（P付）	10,000
あっかんべぇだぁ～	75,000
エレベーターアクションリターンズ	75,000
カイザーナックル	61,000
ハットトリックヒーロー'95	62,000
バブルシンフォニー	65,000
パズルボブル2	78,000
究極タイガー2	85,000
ダライアス外伝	85,000

カプコン

ストリートファイター	15,000
ストⅡ	4,000
スーパーストⅡ	12,000
スーパーストⅡX	16,000
ストリートファイターZERO	40,000
ラストデュエル	15,000
天地を喰らう	30,000
天地を喰らうⅡ	20,000
ロックマン ザ・パワーバトル	20,000
クイズ殿様の野望2	7,000
キャディラックス	25,000
闘神伝2	35,000

ナムコ

ギャプラス	25,000
ギャラガ	20,000
ゼビウス	20,000
ディグダグ	25,000
バラデューク	30,000
リブルラブル	48,000
ドルアーガの塔	65,000
ブラストオフ	20,000
ブレイザー	35,000
オーダイン	35,000
球界道中記	15,000
未来忍者	35,000

その他

ガンバード	28,000
中國龍	18,000
スーパーイーグルショット	15,000
ぷるるん	15,000
ダイエットGO！GO！	8,000
チェルノブ	35,000
臥竜列伝	30,000
シャドーフォース	10,000
P－47 ACES	48,000
湾岸戦争	50,000
ゲーム天国	65,000
スーパーピンボールアクション	8,000
ワールドカップ（P無）	1,000
仮面ライダーバトルレーサー	6,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
機動戦士ガンダム	4,000
スカッシュ	2,000
スカイスマッシャー	6,000
エクストリームダウンヒル	12,000
スラップファイト	6,000
F１グランプリ	2,000
ファイナルスターフォース	12,000
サンダークロス	25,000
サンダークロス2	25,000
ストライカーズ1945	65,000

各種ロム・サブ

P－47 ACES	3,000
湾岸戦争	5,000
ゲーム天国	20,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ（サブ無）	2,000
エンジェルキッス（サブ無）	5,000
ドラグーンマイト	7,000
極上パロディウス	5,000
ツインビーヤッホー！	6,000
ばくばくアニマル	2,000
エジホン探偵事務所	4,000
ゴールデンアックスザデュエル	2,000
バーチャファイターリミックス	5,000
ファイナルアーチ	10,000
あっかんべぇだぁー	15,000
エレベーターアクションリターンズ	15,000
カイザーナックル	1,000
ハットトリックヒーロー'95	2,000
バブルシンフォニー	5,000
パズルボブル2	18,000
究極タイガー2	25,000
スーパーストⅡ	2,000
スーパーストⅡX	6,000
ヴァンパイア	7,000
ストリートファイターZERO	30,000
着せかえまーじゃん	4,000

セガ

クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズ廊下に立ってなさい	1,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	23,000
ずんずん教の野望	6,000
ダンプ松本	12,000
E スワット	7,000
テトリス	8,000
クラッチヒッター	4,000
ブロクシード	5,000
ポトポト	2,000

麻雀・花札

トリプルウォーズ	6,000
トリプルウォーズ2	8,000
プロ麻雀 極	7,000
バニラシンドローム	15,000
クイズ麻雀早くやってよ	3,000
笑いの麻雀エンジェルス	5,000
とってもE雀	3,000
グッとE雀	4,000
スーパー華パラダイス	5,000
華弥生	3,000
華折鶴	4,000
笑いの華天使	7,000

通販（代引）システムＯＫ！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 ＴＥＬ048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

ワイルド キャット

通信販売専門 中古基板SHOP Wild Cat

◆今春、ビッキーズの姉妹店として『Wild Cat』という中古基板屋がOPENいたします!!◆

通信販売専門なのですが、基板に興味のある方はぜひ『Wild Cat』よろしくお願いします。
只今OPENにあたってあなたが持っている基板の高額買い取りを行っています。今のところはビッキーズで受け付けておりますので、質問・買い取り等は、ビッキーズ 前田までお願いします。くわしくは、ゲーメスト5/30号をごらんください。



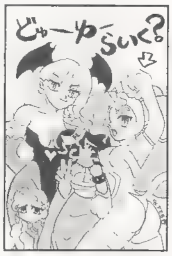
ゲームセンタービッキーズ
マスコットキャラ：ビッキー
コスチューム：神風拳・ネネ

Bickyes Illustrations

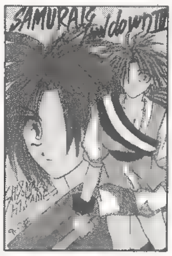
今月も皆様イラストありがとうございました。
Bickyesノートにも、イラストノートをつくったのでぜひ見に来てください。



←〈伊東つつが〉



←〈田峰英太〉



←〈緋山直樹〉



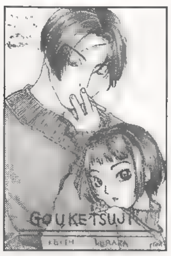
←〈ひゅるりら〉



←〈翡翠〉



←〈いとうじゅん〉



←〈卯月 渉〉



←〈彩菊ゆう〉

参加作品大募集！

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう！
MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき
A.技巧部門
B.奇抜・発想部門
C.ユニーク部門
の3枚1組で応募。
1回の試合でビッキーズ＋2店の計3チームでバトルロイヤルが行われます。
勝者には、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝（PR、勝者インタビュー）スペースが与えられます。

☆全国各地のゲーセン店長様、挑戦待ってます！（MAXIMUM係へ）

ビッキーズの店内を飾るイラスト大募集!!

ビッキーズでは常時皆様からのイラストを募集中。どんどん送ってね♡

- ●店内を飾るハガキイラスト
- ●ノートを彩るルーズリーフイラスト

（市販のB5判ホワイトルーズリーフを使ってね）

宛先は

東京都中央区銀座8-15-8
ダイヤハイツ301 前田方
各コーナー係まで

流れ星妙恵先生のイラスト占い

希望者募集中

銀座で「ここは当たる」と大評判の占い師、流れ星妙恵先生が君の運勢をみてくれるぞ！と、いってもタダの占いコーナーじゃない。なんと君の描いたイラストで、君の運勢を占っちゃうのだ。
悩み多き年頃の君達、今すぐイラストを「イラスト占い係」まで送ってね

▼妙恵先生にはここで会える!

東京都中央区銀座6-9-11
佐野屋ビル前
TEL.030-519-3151
営業時間　20：30～
日曜・雨天はお休みです

ゲームセンター ビッキーズ
Bickyes

OPEN 10:00～0:00 年中無休
☎03-3294-5444
〒101 東京都千代田区神田美土代町千代田21ビルB1



GAME CENTER BICKYES

イラスト職人MAXIMUMだ!

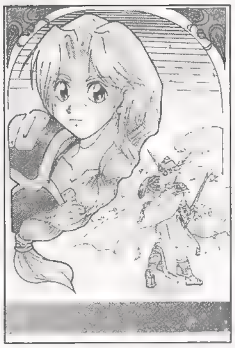
ゲームセンター・ビッキーズ

【エキシビジョンマッチ!俺より上手い奴に会いに行く!】

神田小川町ビッキーズ

負け

〈←武神ひだり〉



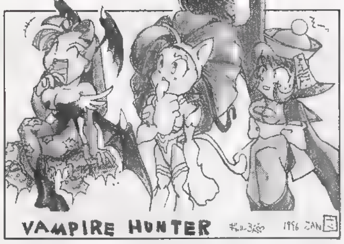
★印刷じゃわかんないけど労作じゃ。

〈←田峰英太〉



★ウラに描いてたハニーもかわいいです。

〈←さんさん〉



★気持ちのいい線を引く人だなぁ。

ゲ屋東京店

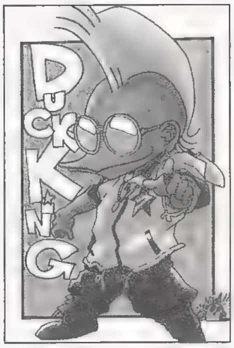
勝ち

〈←E・i・j・i〉



★んー、もすこし「美しく見せる術」がほしいかな

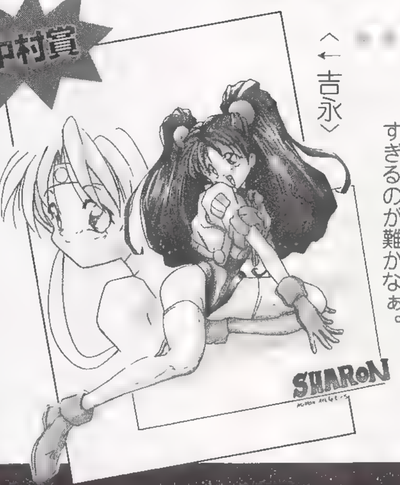
〈←よしじまあたる〉



★申し分なし。ソツがなさすぎるのが難かなぁ。

〈←吉永〉

中村賞



★え、ええやんけ。さあいっしょにジャンルコード20へ…。

中村博文画伯のお言葉〜!!

◆ええい、近頃の若いモンは、あたりまえの様にうまくなりやがって。ま、ゼータクを言えば、描き手おのおののエグみを見せて欲しいトコロでは、あるな。

全国のイラストに力をいれてるゲームセンター様、参加お待ちしております。

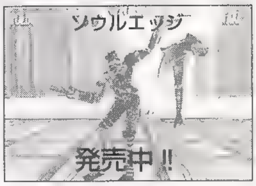
Bickyesでは、毎週毎週
(土)ヴァンパイアハンター大会
(日)ストリートファイターZERO2大会
を行っています。どちらもPM3:30から、2人1組です。

3月より新住所にて営業致しておりますがねぇ!! みんないっぺんよりゃあせ〜〜〜っ!!

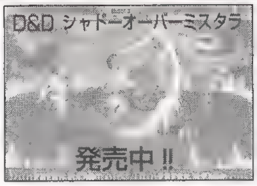
貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3〜36回）

オリコ　ジャックス

ときメモ対戦ぱずるだま
超高値買取中!!
ファイティングバイパーズ
バーチャファイター2
高価買取中!!
バーチャファイターキッズ(仮)
予約受付中







あ行	
アルチメイトテニス	7,000
アグレス	4,000
アースジョーカー	5,000
R-TYPEⅡ	11,000
IQブロック	3,000
R-TYPE	10,000
アクロバットミッション	5,000
アウトゾーン	9,000
1942	12,000
ヴァンガードⅡ	18,000
ウォーリアーブレード（H付）	28,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	3,500
ウルトラ警備隊	25,000
S・R・D	7,000
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
エリア88	70,000
エイトフォース	9,000
か行	
ガンフォース	8,000
海底大戦争	23,000
カルテット	15,000
ガンバード	20,000
餓流禍	15,000
奇々怪界	7,000
キックスタート	7,000
機動戦士ガンダム	5,000
機動戦士ガンダムEX REVUE	12,000
ギャルズパニック	7,000
強行突破（US）	5,000
ザキングオブドラゴンズ	13,000
キャプテンコマンドー	20,000
キャメルトライ（P付）	20,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
キューブリック	27,000
ギャラクシーフォース（H付）	28,000
ギャングウォーズ	3,000
CAL.50（P無））	6,000
クレイジークライマー（US）	22,000
クイズくれよんしんちゃん	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クレイジーコップ	15,000
クライムファイターズ2	8,000
クラッチヒッター	2,500
グラディウスⅡ	28,000
グラディウスⅢ	28,000
クイズめくるめくストーリー	2,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズくれよんしんちゃんⅡ	2,000
クイズ人生劇場	2,000
クイズ&ドラゴンズ	7,000
クイズカプコンワールド2	7,000
クイズ合衆国Q&Q	2,000
クイズ世界はShow byショーバイ！	2,000
クイズそれいけココロジー2	2,000
クイズ学園パラダイス	5,000

クイズ365	2,000
クロスブレイズ	28,000
ゲーム天国	TEL
ゴークス（P無）	2,000
豪血寺外伝	26,000
ゴールデンアックスザ・デュエル	29,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	16,000
極上パロディウス（業者横向）	45,000
コナミGXマザーボード	40,000
さ行	
ザインドスリーナ	12,000
ザクソン	15,000
サイバトラー	3,000
サイドポケット	2,000
沙羅曼蛇	30,000
サンダードラゴン	9,000
サンダーブラスター	12,000
サンダー&ライトニング	4,000
沙羅曼蛇2	超特価
THE26TH Z	12,000
四川省	2,000
ジョイフルロード	20,000
シティコネクション	28,000
シャドーフォース	9,000
ジェミニウイング	9,000
少林寺への道	2,000
シークレットエージェント	9,000
スカルファング	発売中
スーパーバレーボール	1,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ずんずん教の野望	4,000
スタックコラムス	3,000
ストⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ	7,000
スーパー上海	10,000
スケバン雀士竜子	20,000
セルフィーナ	8,000
戦場の狼	8,000
ゼロウイング	7,000
ソニックウイングス	10,000
た行	
ターボフォース	9,000
タンクバスターズ	7,000
達人	7,000
大魔界村	48,000
ダークエッジ	20,000
達人王	16,000
ダークシールⅡ	13,000
ツインビーヤッホー！（業者横向）	45,000
テキパキ	9,000
テトリス	9,000
出たな!!ツインビー	8,000
ドンキーコングⅡ（US）	15,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	7,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
ドラゴンボールZ	15,000

ドラゴンボールZ2	22,000
登龍門	4,000
ドラゴンブリード	12,000
闘神伝2	TEL
首領蜂	TEL
な行	
ナイツオブザラウンド	12,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
は行	
バーチャファイターキッズ	新発売
バーチャファイター2（PCB）	特価
バーチャファイター2（アストロ筐体）	
バース	18,000
バトルクロード	7,000
バイオレンスファイト	9,000
バトルレーンVol.5	6,000
バンクショット	4,000
バブルボブル	20,000
バニッシャー	19,000
バーディトライ	6,000
パラレルターン	12,000
ハイパーデュエル	12,000
バツグン	28,000
ヒットジアイス	2,000
ピンポンキング	5,000
B-WINGS	22,000
ビッグストライカー	4,000
ピンボールアクション	4,000
美少女戦士セーラームーン	38,000
ブルファイター（カルト）	7,000
プリルラ	85,000
V・V	12,000
ブラックドラゴン	18,000
プリメーラ	6,000
ぷよぷよ	10,000
プレイガール2	8,000
ぷにっきぃず	5,000
ベイルート	9,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ポパイ（US）	15,000
ぽいっと	5,000
ボンバーマン	8,000
ポケットギャルDX	12,000
ま行	
マジカルクリスタル	7,000
魔法大作戦	17,000
魔法警備隊ガンホーキ	9,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マーシャルチャンピオン	10,000
マジンガーZ	16,000
メガゾーン（US）	5,000
メイズオブフロット	8,000
五月陣戦	6,000
や行	
U.S.ネイビー	15,000
ら行	
雷電Ⅱ	40,000

雷電DX	50,000
ライティングファイト	35,000
リターンオブザインベーダー	12,000
陸・海・空	15,000
レッスルウォー	3,000
レジオネア	9,000
連珠貴族	6,000
レイフォース	48,000
ロストタンプ	9,000
龍龍	5,000
わ行	
わいワイジョッキーゲートイン	12,000
ワンダー3	38,000
ナムコ	
ソウルエッジ	TEL
鉄拳2Ver.B（23キャラ）	TEL
ナムコクラシックコレクションVol.1	40,000
ゼビウス	16,000
マッピー	26,000
ワールドスタジアム'93激闘版	10,000
ギャラガ	13,000
スーパーワールドスタジアム'95	15,000
ギャラガ88	22,000
グレートスラッガーズ	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
F／A	15,000
フォゾン	75,000
ギャプラス	15,000
タンクフォース	9,000
ローリングサンダー2	20,000
スーパーワールドスタジアム'92	10,000
スーパーワールドスタジアム'90	10,000
ティンクルピット	6,000
ネビュラスレイ	16,000
アウトフォクシーズ	35,000
マッハブレイカーズ	30,000
バックランド	35,000
麻雀	
大予言	2,000
七次元の妖精達	2,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
麻雀狂時代	2,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	10,000
ミラージュ妖獣伝	3,000
アイドル雀士スーチーパイ	6,000
スーパー㊙版	15,000
麻雀遊技	2,000
熱血麻雀宣言	3,000
同級生	25,000
ファイナルロマンスⅡ	40,000
スカウトマン	3,000
クラブ'90	3,000
ギャルの告白	3,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
ねらえトップスター	2,000
吉本劇場	2,000
パチンコ物語	2,000
イメクラ麻雀	5,000

ラマン	5,000
その他ロム	
ダライアス外伝（ロム）	15,000
カイザーナックル（ロム）	1,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	4,000
逆鱗弾（ロム）	18,000
クイズシアター（ロム）	4,000
P-47 ACES（ロム）	7,000
エンジェルキッス（ロム）	10,000
ゲーム天国（ロム）	28,000
湾岸戦争（ロム）	7,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	4,000
水滸演武（ロム）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	3,000
対戦ぱずるだま（ロム）	5,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	5,000
ドラグーンマイト（ロム）	9,000
業務用NEO-GEO	
ネオジオ1本用基板	TEL
龍虎の拳外伝	新発売
ベースボールスターズ	500
リアルバウト餓狼伝説	特価
ザキングオブファイターズ'95	特価
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	特価
ザキングオブファイターズ'94	4,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,000
ベースボールスターズ	500
餓狼伝説3	3,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
パルスター	6,000
天外魔境真伝	7,000
その他いろいろあり	
カプコンCPSⅡ	
ストZERO2	新発売
ストZERO2（ロム）	4/中特価
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	特価
ストZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
X-MEN（ロム）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価

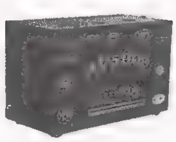
コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

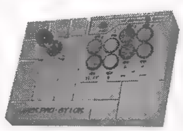


パナツインロング ¥38,000

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ

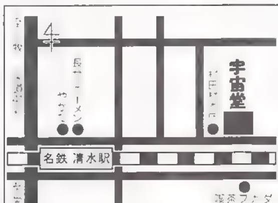


ニューアストロシティ ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10〜30円!!むちゃだろうオイオイの安さ!!
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 ㈱宇宙堂
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407／FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30〜深夜12：00
2月までの旧住所：〒462名古屋市北区下飯田4-6-2

ブロッコリーインフォメーション vol.10

コスパ in ヴェルファーレII

1996年5月5日（祝）12：00～17：00

場所：ヴェルファーレ　（東京都港区六本木7-14-32）

前売：3500円（当日：4500円）

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて発売予定。

お問合せは、☎03-5387-6781 ブロッコリー コスパ実行委員会まで

※18才未満の方は入場できません。　会場の都合によりヴェルファーレは写真撮影禁止とさせて頂きます。

コミックキャッスル エヴァ2 & G→W3スペシャル

エヴァとG→Wの同人誌即売会

1996年5月12日（日）11:00~15:00

池袋サンシャイン・文化会館2F・Dホール

コスプレは不可

コミックキャッスル
ゲームスペシャル改め

ゲーマーズ

ゲーム系同人誌
の展示即売会

1996年5月26日（日）11:00~15:00

池袋サンシャイン・文化会館2F・Dホール

1000スペース募集

申込締切は1996年5月10日（消印有効）

サークル参加のみコスプレOK

お申込、お問合せ先（書類請求は90円切手貼付返信用封筒でお願いします。）

〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　コミックキャッスル準備会　☎03-3921-3340

住所・TEL同上　ゲーマーズ準備会　（月～金 AM10：00～PM5：00）

Japan Amusement Computer Software Market

JACOM
ジャコム

新作アミューズメントソフト
展示・即売会始動す!!



画：うめつゆきのり

●JACOM '96
ジャパン アミューズメント
コンピューター ソフトウェア
マーケット

●1996年
4月21日(日)
10:00〜16:00

●会 場
池袋サンシャイン
文化会館2F

●入場料
1000円(当日券のみ)

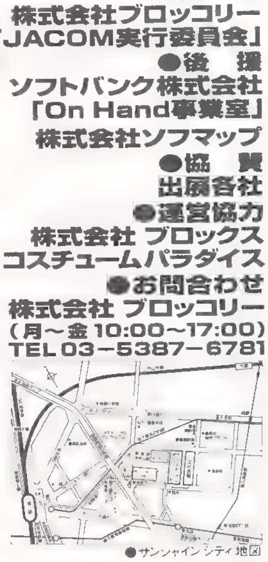
●主 催
株式会社ブロッコリー
「JACOM実行委員会」

●後 援
ソフトバンク株式会社
「On Hand事業室」
株式会社ソフマップ

●協 賛
出展各社

●運営協力
株式会社 ブロックス
株式会社 コスチュームパラダイス

●お問合わせ
株式会社 ブロッコリー
(月〜金 10:00〜17:00)
TEL 03−5387−6781



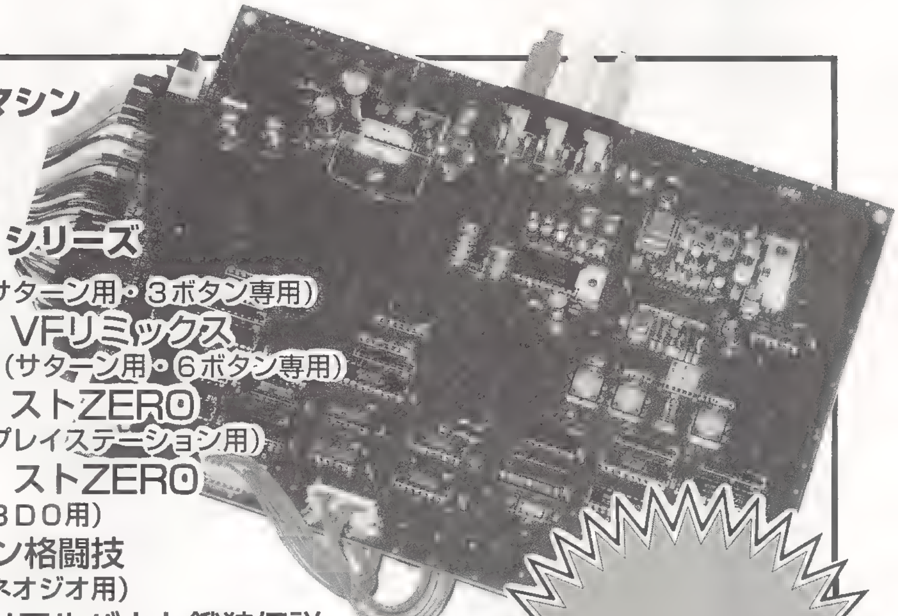
●サンシャインシティ地図

ブロッコリー
BROCCOLI

ゲーセンの興奮をそのままに！

超マニア向けマシン

FB シリーズ



- **FB-01**（サターン用・３ボタン専用）
  VF１&２、VFリミックス
- **FB-01Ｂ**（サターン用・６ボタン専用）
  VF１&２、ストZERO
- **FB-02**（プレイステーション用）
  鉄拳１&２、ストZERO
- **FB-03**（３ＤＯ用）
  ウルトラマン格闘技
- **FB-04**（ネオジオ用）
  KOF'95、リアルバウト餓狼伝説

がゲーセン筐体でプレイできる！

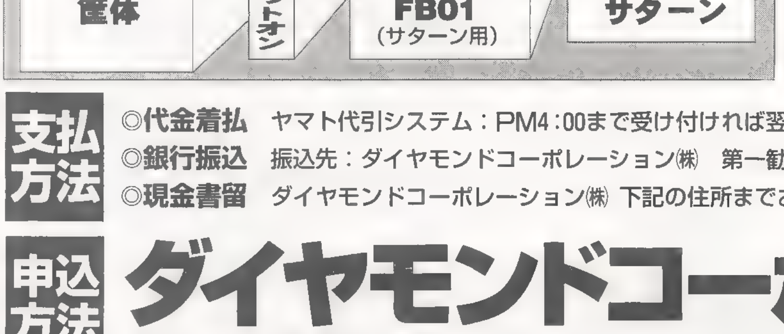
※家庭用マニア向け基板です。

24,800円
（消費税・運賃は別途）

ネオジオ用ケーブル ¥980 予約受付中！
FB-04ネオジオ用コントローラーケーブルは４月末発売。

業務用筐体イヤホーンシステム ¥3,980
３月末発売！

- 1／2畳のスペースがあればゲーセンと同じ。
- 国内シェア70％を誇る画像処理ICを使用。
- 他社にはない鮮明画像。
- 接続は簡単JAMMA規格、どなたでもワンタッチ接続。
- 筐体でプレイすれば、サターン、PS、3DOもまさにアーケードゲーム。
- タイマー併設すればゲーセンと同じ。
- アフターサービスは完全。
- 専門スタッフによる親切対応、お気軽にTELください。



セットは簡単、即ゲームOK！

支払方法
◎代金着払　ヤマト代引システム：PM4：00まで受け付ければ翌日はお手元へ
◎銀行振込　振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱　第一勧業銀行新浦安支店　普通口座 1278848
◎現金書留　ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。

申込方法
ダイヤモンドコーポレーション㈱
〒279 浦安市東野2-2-26　TEL. 0473-55-3968　FAX. 0473-53-5951　14：00～22：00　年中無休


©CAPCOM 1995
一難去って…
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ZERO
ゼロ
中平正彦
Round:15
なるほど…移動要塞か
…
道理でいくら調べても「シャドルー」の本拠地がつかめなかったハズだ
このタイプは米軍でも三例程目撃された記録がある
この巨体だ…整備するための施設もおのずと限られてくる
そいつさえ特定できれば「シャドルー」の全貌は暴いたも同然だ
上出来だぞ春麗刑事！
父親に会える日ももうすぐだ…気を抜くなよ！
ミッキー!!ここに銃を持ち込むな!!
……ふー
最近またテロが増えてきたなー


どうしたんだ？アマゾンの家敷から父親の遺体は発見されなかったたんだろう？
まだ生きている可能性は十分にあるということじゃないか
しっかりしろ春麗
行方不明の父親を捜すため刑事になったんじゃないのか？
わかってるわナッシュ中尉…でも…
でも私達じゃベガは倒せない！私達にできることはここまでなのよ…
…「人の歴史」に新たなる変化をもたらす者…「シャドルー」の総師ベガ！
イタリアジェノバの占い師ローズ…
そして二人を倒す唯一の力「殺意の波動」を持つ男リュウ！
FOOL
だが…例え本当に俺達にベガを倒す力が無いとしても！
俺達は俺達のやり方で「シャドルー」と闘えばいい！
俺はそう考える!!
…
そうね…ここで投げ出す訳にはいかないものね…



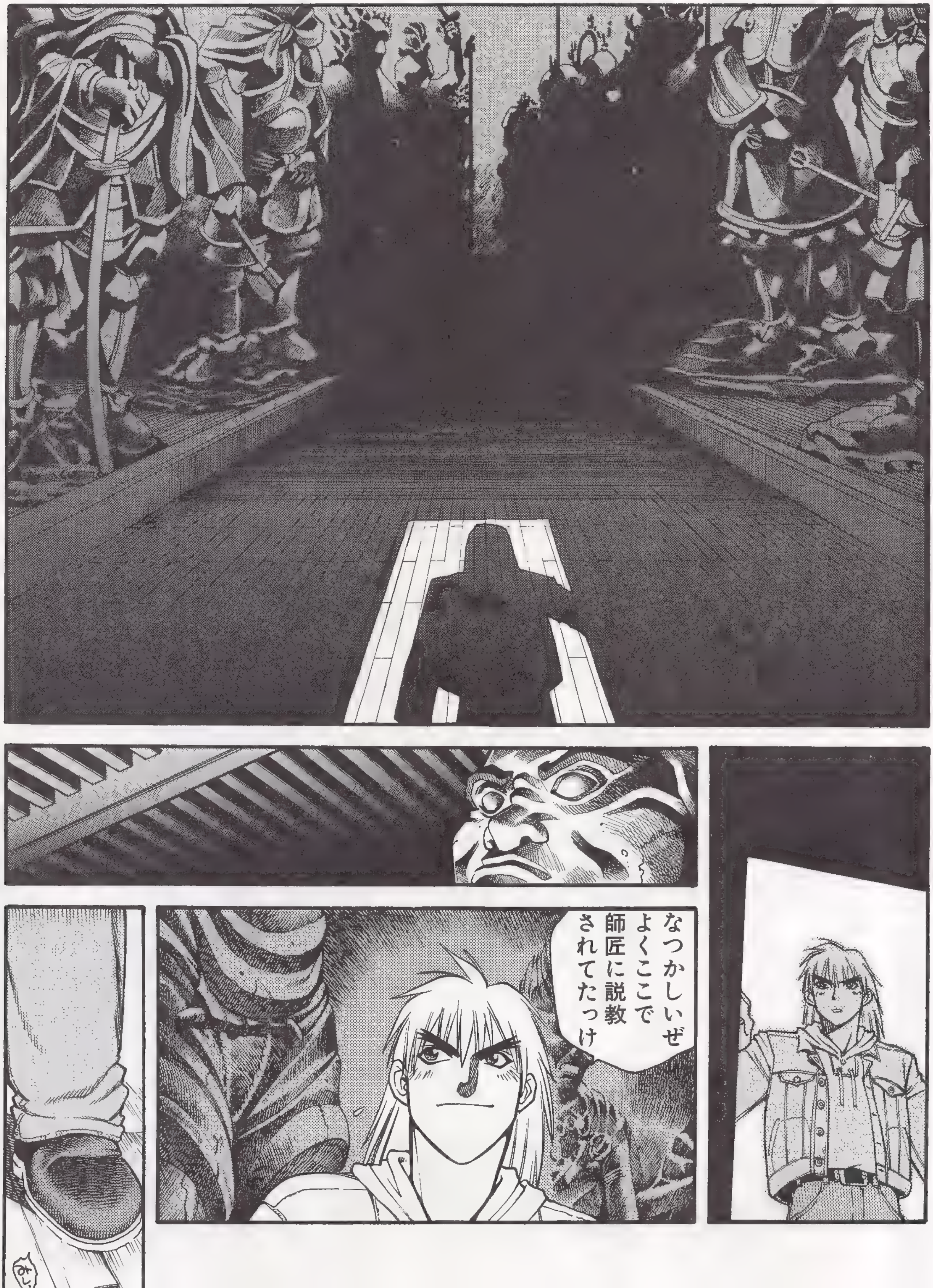
意気込みは認めるがな…
リュウ・ケン ガイ・アドン ソドム… 全員釈放だ
な…なんですってぇ!?
みんな「シャドルー」の情報を持つ貴重な参考人なのに!!!
「殺意の波動」だの「人の歴史」だの夢をつづった様な報告書が上に通ると思うか?
ありのままの事実を書けばいいってもんじゃない!
もう少し要領よくふるまえ新米め!
ぐぐっ…
コッこれも私なりの闘い方なのかしら?
つまり書き直せって事よね…


日本――
成田空港
住所不定…
職業…
格闘家?
帰国の理由は?
俺が子供だった頃
師匠を倒した男に
もう一度
会うためだ!
別室に
案内して
ぐっ
えッ!?
何故だ!?
待ってくれ
俺には闘わなくては
いけない相手が
居るんだ!!
……
……
ホント
バカだな
あいつ…
リュウ
先に行ってる
からなー♪
ああッ
汚ないぞ
ケン!!


20
へへ…
「殺意の波動」だの「シャドルー」だの俺にとっちゃあどうだっていいことなのさ…
ただあの土砂降り雨の日———…
ザァァァァァ
!?



あの時
師匠が倒されたという
ショックよりも
あの男の持つ
圧倒的な強さに
俺は強烈に
憧れた!!
そして
いつか俺が
あの男を——…
!
思ってた程
荒れてないな…
ガ!


なつかしいぜ
よくここで
師匠に説教
されてたっけ


うわッ!!!
ひでェな
こりゃあ…
床が腐っちまってる！
ふふ バカだね
俺も…
何となく
ここに来ちまったけど
こんな所にあの男が
いる訳ないよな…
!!


居る…!!
……
ほう…
我が気配を感じて取るとは
ゴウケンの弟子か…
我に何の用だ?
くだらねえ質問だなええおい?
「拳を極めし者」に用件ったらひとつしかないだろ…?
姿を見せろ!!!
俺と闘え!!!
悪いなリュウ!!!
先に闘らせてもらうぜ!!!


係の者が来るまでここで待つ様に！
おい待ってくれ！こんな所で足止めされてる時間はないんだ!!
うッ
まいったな…ベガと闘う前にあの男に会いたかったのに…
クスクスクス…
お互い格闘家…
ただ会っておしまいという訳にはいかないでしょう？
「殺意の波動」を持つ者同士が闘えば相方共無傷では済むはずがない…
あの男に会わせる訳にはいかないわ…少なくとも今は…


おい サボってんじゃねーぞ
えッ!?
あ…あれ? 俺何してたんだろう?
透けてる…幻影か!?
ローズ…! 一体何のつもりなんだ?
わかってるでしょう? あなたは私を倒さなくてはならない運命
今 ここであの男と闘って倒されることはあってはならないのよ…!
気配はたしかに感じる!!
どこだ? どこに居る?
ええい!!



ち…やっぱり外れか！
俺ごときじゃ姿を見せる気さえないのか？
仏罰が下るぞうつけめ!!
そこか——!!!



何て奴だ！この脆い床の上を滑る様に移動してる!!
「拳を極めし者」とほざくだけはあるぜ…
雑魚め!!
何だって!?
うぬごときでは肩ならしにもならぬ!!
肩ならし…！
あんたもベガ達と闘うつもりなんだな？




外した?? ワザと…?
去ねい小童!!
そして伝えよ!!
我が名はゴウキ…拳を極めし者!!獄炎島にて待つと!!!
俺に伝言させるとはちょっとシャクにさわるけどな…
一応伝えておくぜ!
だが憶えとけ!!おまえを倒すのはこの俺だ!!!


!!
体が…しびれて動かない…!?
あわてないでリュウ…
あなたも感じるはず…
ベガはすぐそこまで来てることに!
次回東京で何かが起こる!!

NEXT!!

まぁ、春だからね…いい言葉だ

WORKS ITHEN MAN DISC BOX

今号の新作情報

幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年4月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7696～7
価格：¥3200(税込み、2枚組)

コナミの超大作ロールプレイングゲームとして登場(第1弾！)したプレイステーションソフト「幻想水滸伝」のオリジナルゲームサウンドがなんとCD2枚組で発売される。この2枚には、全部で58曲！も収録されている。DISC1では、プロローグから始まり、第4章「運命の導くままに」まで、DISC2では第5章「戦争」から第7章「最後の戦い」、そしてボーナストラックとして5曲とつづく。

あすか120% BURNING Fest. MINIMUM



1996年3月25日発売
データム・ポリスター
CD：DPCX-5063
価格：¥2500 (税込み)

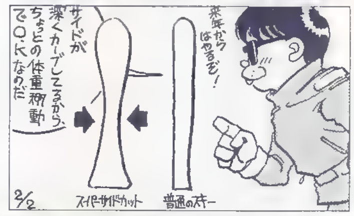
FM-TOWNSの美少女格闘ゲームとして発売された「あすか120%」('94年)は、以後、PCエンジン等でも発売され、多くの固定ファンに支持されている作品だが、今回のCDは、プレイステーション版の発売に合わせ、リリースしたもの。さて気になる中身は…イメージアルバムではなく、な、なんと初となるドラマである！キャラが出演するドラマにさらにヴォーカル曲が2曲収録されているぞ！

沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年4月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7695
価格：¥2200 (税込み)

ひと昔前の大ヒットシューティングゲームの1つ、「沙羅曼蛇」の続編として登場した「沙羅曼蛇2」のオリジナルのゲームサウンドのCDがついに発売される。このCDには、ゲーム中に流れるオリジナルのゲームサウンド以外に、なんと未使用サウンドがスペシャルトラックとして収録され、全部で22曲となっている (スペシャルトラックは4曲ある)。コナミシューティングゲームサウンドファン必聴品。



するずる

早いものでもう4月。今年は最近では珍しく雪が多く、まだまだって雰囲気が残っている。でもスキー場はどんどん閉まるんだよね。だって春になると地元の方々、自分の仕事に戻るんだもの。でも、でもこれからが面白いんだよねスキーは！好きな人だけが来るからマナーの悪い人少ないし、上手な人が多いから滑りやすいしね。

TOP10 2/15～2/29㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	76	スカルファング	PC	PCCB-00205	1500円
	2位	―	57	もっとときめきメモリアル FEB.	KR	KICA-7685	2800円
	3位	1	51	REALBOUT 餓狼伝説	PC	PCCB-203	1500円
	4位	2	32	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 アレンジ	PC	PCCB-204	2500円
	4位	7	32	鉄拳2	VE	VICL-15050	1500円
	6位	7	25	レイブレーサー	VE	VICL-15047	1500円
	6位	2	25	ツインビーボーカルパラダイス 國府田マリ子	KR	KICA-7692	3000円
	8位	3	19	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	PC	PCCB-198	1500円
	8位	9	19	ときメモ ボーカルベストコレクション	KR	KICA-766[illegible]～2	4200円
	8位	―	19	マーヴル・スーパーヒーローズ	SM	SRCL-3448	2000円
ビデオトップ10	1位	3	193	マーヴル・スーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	2位	1	49	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-21	4800円
	3位	2	38	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	4位	―	34	クリアー・ザ・スーチーパイ	CR	COVC-4660	2000円
	5位	6	27	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	6位	8	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-[illegible]740	4800円
	6位	―	19	ヴァンパイアハンター大会ビデオ	SS	GV-16	5800円
	8位	―	15	VF2 パイ	TE	TYVH-5008	2900円
	8位	―	15	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	10位	5	11	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンターテイメント
SM：ソニーミュージックエンターテインメント TE：東芝EMI CR：コロムビアレコード
SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

いっきなりスカルファングがTOPへ！久々にシューティングもの。

2位にはときメモが入った。ようやく3位に対戦格ゲーが入ってきた。

今までの傾向からすると、スカルファングは長居するはずだが…。どうなる？

ビデオ編

1位に復活したマーヴル。復活というよりは、他が落ちたと考えるほうが正しいかも。斬紅郎、KOF'95と続き、4位にスーチーパイが入った。

以下は安定して売れているタイトルばかりだが、よく見ると、VF2キャラ系がついに消えた。こんなもの？

今号のオススメタイトル

SNKの対戦格ゲーの4本柱といえば、餓狼伝説、サムライスピリッツ、龍虎の拳、KOFの4タイトル。どれも強力なものばかり。



龍虎の拳 (PC)

その中で今、一番の最新作といえばやはりAOF龍虎の拳だ。今回はその記念として1作目のCD、それもオリジナルのものを取り上げてみた。

サウンドはSNK色たっぷりでファンも納得！一番の聴きどころはSEかな。独特な雰囲気をもっている音だしね。

ビデオもAOF龍虎の拳を受けて、CD同様にそのシリーズの第1作目を取り上げてみた。

拡大縮小を採用したり、乱舞のような豪快な技を入れたりと見どころたっぷりな映像をもらさず収録。もちろん演出のみでなくCPU攻略、対戦攻略もバッチリ！中身のプレイはもちろんゲーメストライターによるものだ。

今では珍しいボーナスステージがある。時代を感じるね。



龍虎の拳 (PC)

GAMEST PRESENTS 松本梨香の ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中
TBS(954)25:00~25:30



祝！もうすぐ一周年！

写真で見るももやんとゲーマーズナイトの歩み

早いもので、ゲーマーズナイトも始まってから一年の月日を重ねることになった。思えば手探りで始めた第一回放送…そう、あれはある夏の雪の日、オレがスティーブの運転する車の助手席に乗って、ギルバードの経営する農場への一本道をひた走っていた時のことサ。オレたちは見たんだ！突然、光る物体が東の空に（中略）そしてオレは（中略）マジでヤバいって中略）…てな訳で今回はヴィジュアル中心のゲマナイ特集。ももやそファンにはこたえられない秘蔵フォトがぎょうさんや。…もちろん梨香さんも。



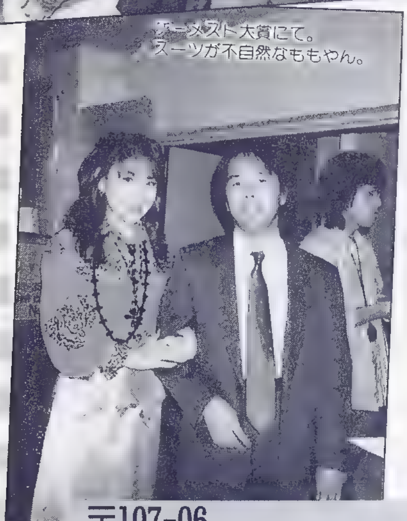
11月に渋谷で行われたゲーム[illegible]イベントにて。[illegible]成功でアッパレしか[illegible]



[illegible]スタジオ内で[illegible]



番組開始当初、レギュラーは梨香さん、ももやん、さわだりょうさんの三人でした。



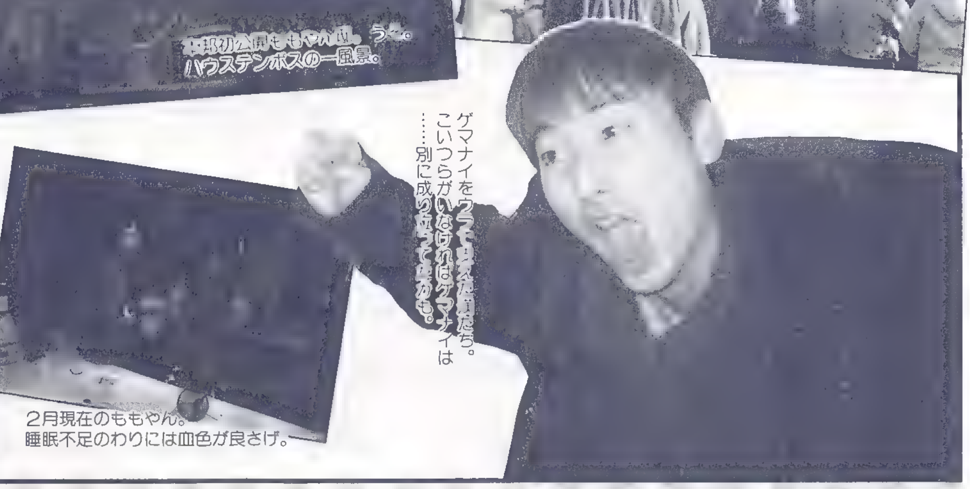
ゲーメスト大賞にて。
スーツが不自然なももやん。



[illegible]初公開ももやん[illegible]う…。
ハウステンボスの一風景。



クリスマスにはよみうりランドでもファンの集いを開催。もちろん梨香さんも。



ゲマナイをウラで支える[illegible]たち。
こいつらがいなければゲマナイは
……別に成り立ってるかも。

2月現在のももやん。
睡眠不足のわりには血色が良さげ。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

No.167で紹介したバーチャ2.1の記事中で、市川ガルボの電話番号を誤って掲載しておりましたことを、訂正のうえ関係者の皆様にお詫びいたします。　市川ガルボ▶0473−79−3995

パソコンゲーム 新作ソフト 展示即売会 JACOM96 開催決定！

アーケードゲームやコンシューマゲームの新作発表会というのは頻繁に開かれれるけど、パソコンソフトの新作発表会はなんでないんだ?と日頃不満を感じているユーザーというのは多いんじゃないのかな?

そんな不満に応えるイベントが4月21日(日)、池袋サンシャインシティ文化会館で開催されるぞー



従来のハードメーカー主導の展示会と違い固有のハード機にはこだわらず、様々なソフトが展示されるこのイベントは、その場で欲しいソフトを購入できるというから嬉しいことこのうえなし！

現時点で出展を予定しているメーカーはセガ・エンタープライゼス、コンパイル、カプコン、ソフトバンク、富士通パレックスなどでまだまだ増えそうな勢いだ。

しかも、当日はゲストとして「美少女戦士セーラームーンSUPERS」の主題歌を歌っている「プリティーキャスト」やキャラクターデザイナーの竹井正樹氏が来るというからファンは見逃せないね！

JACOM96
日時　4月21日(日)
時間　10:00〜16:00
場所　池袋サンシャインシティー文化会館2F（Dホール）
チケット　¥1000（当日発売のみ）
お問い合わせ
㈱ブロッコリー
03-5387-6781

カラオケ好きは注目!!

みんなオケってるかい?「セガからセガカラ」でお馴染みの業務用通信カラオケ「スーパープロローグ21」に新機能が搭載されパワーアップされるぞ！

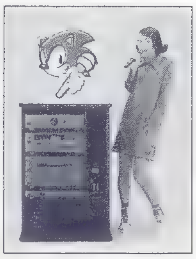
96年春から導入される新機能は「スロットマン」「音痴くん」「セガカラ歌合戦2」「新ボイスチェンジ」の4つ。

どれも面白そうな機能なんだけど、中でも注目は「音痴くん」と「セガカラ歌合戦2」だ。

「音痴くん」っていうのは演奏中頻繁に変調するキーに、どれだけうまく合わせて歌えるかを判定してくれる機能。君の音感が問われるぞ。

「セガカラ歌合戦2」っていうのは文字どおり歌合戦が楽しめるというものなんだけど、従来の同機種では2チーム対抗だったのが今回は5チーム対抗で遊べる。大人数での宴会なんかでは、大活躍する機能じゃないかな?

これだけ色々楽しめるうえにセガ・サターンまで遊べちゃうっていうんだから、たまらんぜ！（BYでがわ）



土曜の夜の超特急！アニメExpress!!

ゲーメスト読者なら土曜の深夜は、夜遊びしないで「松本梨香のゲーマーズナイト」を聴くのが当たり前!?だけど、そのゲーマーズナイトの前に、オンエアされてる「アニメExpress」(DJ桜井智)、みんなは一緒に聴いてるかな?

好評放送中のこの番組、強力な内容をさらにパワーアップして4月以降も放送続行されることが決定！

番組中で放送されているラジオドラマ「マクロス7」が3月で完結し、4月からは新シリーズ「超人学園ゴウカイザー」が始まっちゃうぞ。

新シリーズでも、智ちゃんが"かりん"ちゃんという元気な女の子役で大活躍することになっているっていうから、

TWO-MIX 三たび！

CDを出す度に着実にチャートランクを上げてきているTWO-MIXの待望のニューシングルが発売される。

タイトルは「T・R・Y〜RETURN TO YOURSELF〜」。これはTBS系TV「SUPER SOCCER」のエンディングテーマとして流れている。カップリング曲は新曲の「BELIEVE」だ。

実はまだ聴いていないけれど、きっとTWO-MIXらしいスピード感あふれる音楽であること間違いない。

そしてもう一つ。TVアニメ「ガンダムW」のオープニングでお馴染みになった「JUST COMMUNICATION」と「RHYTHM EMOTION」が1枚のCDになる。タイトルもズバリ「TWO→(RE)MIX」。

このミニアルバム、ただの再録じゃないぞ。すべて新録音によるリミックスバージョンなのだ。「JUST〜」と「RHYTHM〜」がそれぞれ3バージョン。どれも燃え燃えな曲で、ぜひこれも番組のほうでも…という感じ。

シングルは1000円、ミニアルバムは1500円とお手頃価格。23日に発売されたばかりなので急いでゲットして、「BPM」シリーズと併せて君もTWO-MIXワールドに突入だ！



もう今からワクワクしちゃうね。

また、他にはテーマトーク「わかっちゃいるけどやめられない」や「天然ボケ・ラップ」など楽しいコーナーを用意して、智ちゃんのスクランブルトークが爆発だ！

◆キー局
TBS（土）24：30～25：00
◆ネット局
MBS（土）23：30～24：00
CBC（日）21：30～22：00

OVAでもファイト！スーチーパイ

以前このコーナーでも紹介したオリジナルビデオアニメ「アイドル・ファイト スーチーパイⅡ」。今回は第1話「いかにも第1話ってカンジ？」の紹介だ。

〝伝説の牌〟を求めてスーチーパイたち5人が繰り広げるドタバタアクション物。もちろんスーチーならではの変身シーンや脱衣シーンといった、ちょっとHな映像もバッチリ！

アフレコ後の感想では、「ビデオ化するといいなぁ～と言い続けてきてやっと、という感じですね（スーチーパイ役かないみか）」、「世界観が面白いので、ゲームともども楽しんでください（レモンパイ役松本梨香）」、「初お目見えの人でもキャラなどがわかると思うので、そこからゲームにも入れますね（ピーチパイ役吉田古奈美）」、「ちょっとドキドキものですので、お楽しみに（チェリーパイ役水谷優子）」、「皆さん、次がどんどん続くように応援してくださいね（ミルキーパイ役西原久美子）」ということなので、皆4月20日にはお店にGOだ！

声優はゲームと同じだが、今回オリジナルキャラとして筒子モンスターが登場し、岩男潤子が声をあてる。

価格は6000円で日本コロムビアより発売。

わくわくしながら発売を待つのだ！

（敬称は略させていただきました）



ネオジオワールド 龍虎の拳外伝

去る2月25日(日)、ネオジオワールドで早くも「龍虎の拳外伝大会」が行われた。ゲーム大会のほか、特別プレゼンターの生駒治美さん（ナコルル役など）・安井邦彦さん（八神庵役）によるビンゴ大会やコスプレ大会など、イベントは大成功に終わった。

気になる、ゲーム大会だが、

1位　沢村君（ロディ）
2位　須藤君（ロディ）
3位　瀬古沢君（ロディ）

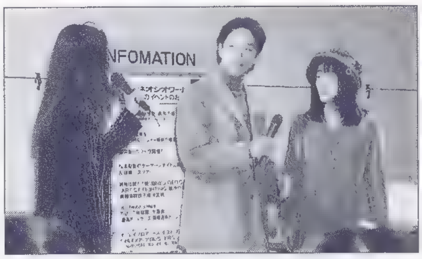
このような結果に終わった。ほとんどの上位プレイヤーの闘い方は、ダッシュで近付いて、浮かせて→ラッシュ攻撃という感じであった。

当日(予選や大会に関係ないプレイも含めて)、新キャラのロディ、かすみ、旧キャラのロバートの3キャラに人気が集中していたみたい。

ネオジオワールドでは今後もこのようなイベントを数多く行う予定。マメにチェックをいれていこう。



ランクの高いコスプレばかり！特にこの影二はかなりよかった。



生駒治美さん・安井邦彦さんがステージに立った瞬間からものすごい歓声が！

4月30日号 プレゼント

まいど！プレゼントコーナーでおま。今回の品もなかなかの粒揃いときたもんだ。いつものようにアンケートハガキに必要事項を記入して切手を貼って、欲しい商品の番号と品名を一点だけ書いて送ってくれ。アンケートの回答は短くわかりやすく書いてくれると粋な感じでトレビア〜ン。これまたかほりたつオトナのテクってことでひとつよろしゅうに。それと大阪市のPN.A・Uさん、3月30日号のつっこみありがとう！君も頑張ってくれ!!

ナムコ提供

1 ソウルエッジ腕時計

2 ソウルエッジキーホルダー



ナムコさんからは、本誌インフォメーションでも紹介しているソウルエッジ発売記念イベントでもらえるイカしたグッズ2種類を。イベント開催店が近くにないっていう君も、ぜひこのチャンスにゲットしてくれ！

締め切り 4月30日
ハガキ 176ページ
発表 6月15日号

ブロッコリー提供

4 ジャコム'96ポスター



「コスパ」などのイベント主催でおなじみのブロッコリーさんからは、本誌インフォメーションでも紹介しているパソコンゲーム展示会「ジャコム'96」の告知ポスターを。うめつゆきのり氏描くおねーさんが、君を未体験ゾーンへと誘う…!?

5 AOUショー出展メーカーパンフ

20名様

2月に幕張で開催されたAOU'96アミューズメント・エキスポ。この会場で出展メーカーが配布していたパンフをプレゼントするぞ。これで業界のかほりを堪能してくれ。おっと、どのメーカーのが当たるかは、届いてからのお楽しみってことであしからず。

ゲーメスト提供

6 業務用ネオジオロムカセット リアルバウト餓狼伝説

アーケーダームック プレゼント当選者発表

パナツインロング
川崎貴史 君 鹿児島県

パナカスタム
藤浪俊之 君 大阪府

ポスターA
夏目俊英 君 神奈川県

ポスターB
竹内利樹 君 愛知県

ポスターC
籠尾辰徳 君 京都府

基板A
松場耕太郎 君 北海道

基板B
木村英史 君 大阪府

基板C
五十嵐千恵子 さん 新潟県

基板D
坂東隆弘 君 香川県

基板E
角谷和秀 君 東京都

基板F
森慎吾 君 滋賀県

基板G
杉谷賢一郎 君 奈良県

攻略小冊子セットA
松浦慎一 君 愛知県

攻略小冊子セットB
近藤純一郎 君 東京都

攻略小冊子セットC
安田貴明 君 石川県

パンフセットA
郷原寿子 さん 大阪府

パンフセットB
相原一成 君 宮城県

パンフセットC
久保精志 君 広島県

究極ビデオゲームリスト
関根操 君 栃木県
牧野雄介 君 奈良県
児玉完司 君 岩手県
熊谷武志 君 岩手県
宇田津知春 君 宮城県

コンバーターキット
三原直子 さん 宮城県
平林達也 君 茨城県
渡部貴巳 君 山口県

LCDモニターユニット
上一弘 君 福島県

筒井亮光 君 北海道
米山直樹 君 千葉県

筐体ヘッダ
山本和宏 君 愛媛県
松本卓 君 熊本県
成瀬亮二 君 秋田県
福海仁志 君 福岡県
柴田清司 君 高知県

スピーカー
岡嶋大介 君 神奈川県
東山修士 君 茨城県
池田吉徳 君 神奈川県
田崎督久 君 栃木県
西里和浩 君 埼玉県
村上有基 君 東京都

2月29日号 プレゼント当選者発表

バーチャファイター記念ステッカー
小安正洋 君 神奈川県
細江房子 さん 岐阜県
天野圭子 さん 東京都
高橋美栄子 さん 埼玉県
須蒲俊介 君 奈良県
安田昌浩 君 愛知県
富澤暁美 さん 愛知県
湯浅勤 君 埼玉県
熊倉康将 君 東京都
谷口良弘 君 福井県

バーチャファイターカゲバンダナ
荻野素子 さん 山形県
内田和彦 君 山口県

コナミ96年度カレンダー
高梨繁 君 鳥取県
戸田克久 君 大阪府
星貴之 君 埼玉県

スーパーリアルマージャンPV ビジュアルライブラリー3巻
山田達也 君 愛知県
菅原礼夏 さん 埼玉県
加藤英俊 君 埼玉県
西藤徹 君 兵庫県
浅香裕一 君 東京都
鈴木健太郎 君 東京都
大渕勝範 君 埼玉県
植草薫一郎 君 神奈川県
倉本恭裕 君 北海道

若木洋一 君 東京都
木下和幸 君 大分県
本多正宏 君 神奈川県
加藤義秋 君 神奈川県
佐々木隆 君 埼玉県
服部裕司 君 東京都
林秀和 君 愛知県
山崎信吾 君 神奈川県
越智敬之 君 神奈川県
植木良則 君 埼玉県
若林春幸 君 東京都
角田泰介 君 東京都
松本邦彦 君 千葉県
奥田知浩 君 岐阜県
高済大樹 君 千葉県

宇佐見仁志 君 奈良県
大庭暢雄 君 神奈川県
佐藤敏郎 君 埼玉県
奥村勝徳 君 奈良県
奥村龍史 君 東京都
吉田祐 君 愛知県

QTシングルCD
阿部寿至 君 北海道
片山陽介 君 群馬県
滝田智秋 さん 青森県

ジャッキー革ジャン
小林和寿 君 愛知県

ナムコクラシックコレクションVol.1基板
北門順一 君 兵庫県

＊お知らせ＊
東京都の矢作真由美さん、住所表記に不明な点がありましたので至急ご連絡ください。

カプコン提供
③ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ ポスター

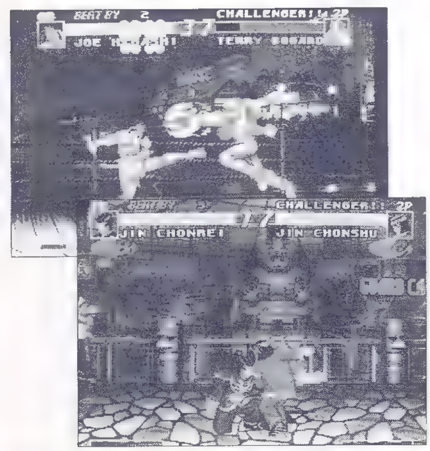


4名様

カプコンさんからは、すばらしいポスターを。パーティープレイが断然アツいこのゲーム、4人同時プレイできるお店を見つけたらぜひみんなで試してみてほしい！盛り上がったあとは、ポスターを眺めつつ次のプレイに向けてイメージトレーニングだ。

1名様

3月30日号の本誌プレイヤー人気ベスト10で、堂々1位の初登場をかざったリアルバウト餓狼伝説。今回はこの業務用カセットをプレゼントだ。家庭用で満足している君も、これを機にアーケーダーへの第一歩を踏み出してみないか？



すばらしい本屋さん118軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-6200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまのWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館書店ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円	
餓狼伝説の謎	定価980円	
侍魂の謎	定価980円	
ワールドヒーローズの謎	定価880円	
龍虎の拳の謎	定価880円	
豪血寺一族の謎	定価880円	
KOF'94の謎	定価880円	
真侍魂の謎	定価880円	
ヴァンパイアの謎	定価880円	
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円	
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円	
餓狼伝説３の謎	定価880円	
鉄拳の謎	定価880円	

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝 ～紅い月の魔女～	モリガン編 定価570円
ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ[1]	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク[1]	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 ～終わらない春～	レイレイ編 定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター４コマ 定価580円	冊
龍虎の拳2② 定価680円 天獅子悦也	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
KOF'94外伝③ 定価550円 鷹岬諒	冊
ヴァンパイア ハンター 定価850円 藤田文士	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑤ 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95 4コマ決定版 定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト② 定価980円 津雲幻一郎	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
侍魂 斬紅郎無双剣 4コマ決定版 定価580円	冊
	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 4月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト４月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、174ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは４月29日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

10周年おめでとうメッセージ募集!!

●ゲーメストもおかげさまで10年。そこで今回は読者からの熱いメッセージを募集するぞ。文章でもイラストでも何でもOK！優秀作品は10周年記念号で掲載するので、力作を期待しているぞ!!（締切4月5日必着）

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

定価

回 巻

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

おめでとう10周年!! 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女)
□□□-□□	
※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(4月30日号)

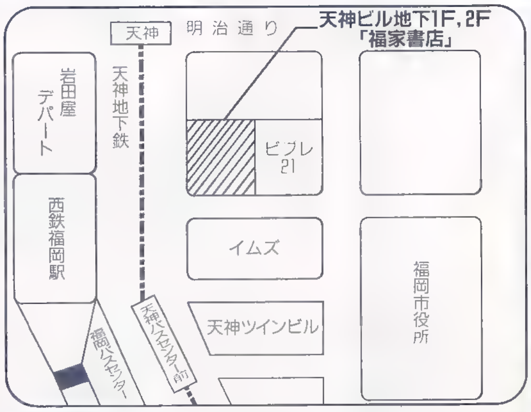
(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：福家書店福岡店

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業部　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326



営業時間　10：00～20：00
休日：不定期（第2もしくは第3火曜日）



ファッションビルの地下1Fと地下2Fのツーフロアで営業しています。
地下2Fはコミック、ゲーム、アニメの専門フロアです。ゲーム関係に造詣の深い担当者の、情熱あふれる品揃えが皆さまをおまちしております。

ゲーメスト始めゲーム関係の雑誌、書籍を幅広く取りそろえておりますが、お探しのものが見つからなければ、ぜひ店員にお尋ねください。
お客様に鍛えられて成長する福家書店です。

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）　500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECT II
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号）　530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号）　530円
No.152（'95年10月15日号）　550円
No.154（'95年10月30日号）　530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号）　500円
No.156（'95年11月30日号）　530円
No.157（'95年12月15日号）　500円
No.159（'95年12月30日号）　530円
No.160（'96年1月15日号）　530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）　550円
No.164（'96年2月29日号）　550円
No.165（'96年3月15日号）　550円
No.166（'96年3月30日号）　530円
No.167（'96年4月15日号）　530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ　1200円
付録：ストIIダッシュポスター
スーパーストリートファイターII　1280円
付録：スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターII X 1280円
付録：スーパーストIIポスター
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.153（'95年10月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.3
No.158（'95年12月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.4
No.161（'96年1月15日号増刊）　780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.5

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターII X　3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター　1280円
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀P II　1980円
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝　1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
No.15　鉄拳2　Act.1　780円
No.16　ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3 980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
No.21　アーケーダー　880円
No.23　鉄拳2 ACT.2　1280円
No.25　闘神伝2　980円
No.26　ファイティングバイパーズ　980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ 1380円
※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。


ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）
プロ仕様高画質モニターを揃えました。
セガニューアストロシティ
（29インチ筐体）￥250,000
通販特価￥235,000
（2L12Bパ付・税込）
ストZERO2組込 ￥385,000（税込）
龍虎の拳外伝組込 ￥389,500（税込）
ソウルエッジ組込 ￥480,000（税込）
ストZERO組込 ￥290,000（税込）
鉄拳2（中古）組込 ￥420,000（税込）
ジャレコポニーマークⅣ
（29インチ筐体）￥250,000
通販特価￥233,000
（2L12Bパ付・税込）
ストZERO2組込 ￥383,000（税込）
龍虎の拳外伝組込 ￥387,500（税込）
ソウルエッジ組込 ￥478,000（税込）
ストZERO組込 ￥288,000（税込）
鉄拳2（中古）組込 ￥418,000（税込）
カプコンミニキュート（超特価）
￥25,000（税込）
ストリートファイターZERO2組込 ￥225,000
ストリートファイターZERO組込 ￥80,000
ヴァンパイアハンター組込 ￥80,000
マーブルスーパーヒーローズ組込 ￥105,000
鉄拳2組込 ￥200,000
※数に限りがあります。お早めに申し込んでください。
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ￥285,000（税別）
通販特価￥235,000
（送料・税込）
RGB入力付
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
￥23,100×12回
￥12,500×24回
￥ 8,900×36回
マルチメディアテレビ（高画質ディスプレイ）
ソニーKV-28PW1（新製品）
通販特価
（送料・税込）
KV-32PW1
￥272,000
KV-28PW1
￥208,000
分割 初回￥19,856 ￥19,600×11回
〃 ￥12,872 ￥10,600×23回
〃 ￥ 7,728 ￥ 7,600×35回
カプコンステイタス18（中古）
￥65,000
ストリートファイターZERO2組込 ￥263,000
鉄拳2組込 ￥250,000
スーパーストリートファイターⅡX組込 ￥90,000
ヴァンパイアハンター組込 ￥115,000
ストリートファイターZERO組込 ￥115,000
ソウルエッジ組込 ￥295,000
分割払いが出来ます。注!!送料が別途かかります。
ナナオ業務用モニター
デュアル8シリーズ
20インチ
MS8-20F ￥50,000
26インチ
MS8-26F ￥85,000
29インチ
MS8-29F ￥95,000
RGBケーブル ￥5,000
高画質モニター
ソニーKX-21HV1S ￥174,300
（税別）
通販特価￥158,000
（送料・税込）
分割 ￥14,900×12回
〃 ￥ 8,100×24回
〃 ￥ 5,700×36回
バーチャファイター2（中古）
￥450,000
他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。
バーチャファイター2（中古）
＋アストロシティ用モニター
￥400,000
他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。
カプコンQ-グランダム25（中古）
￥118,000
ストリートファイターZERO2組込 ￥290,000
鉄拳2組込 ￥300,000
ヴァンパイアハンター組込 ￥175,000
ストリートファイターZERO組込 ￥175,000
ソウルエッジ組込 ￥350,000
分割払いが出来ます。注!!送料が別途かかります。
アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ￥26,800（新発売）
通販特価￥27,700
（代引、送料・税込）
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
RAS-HD ￥14,500
PS用アダプター ￥3,500
MSX用アダプター ￥2,500
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ
サターン用バーチャパネル
（純製）￥29,800
サターン用2L12Bパネル ￥32,800
シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ 特価
サターン用コード ￥4,000
メガドライブ用コード ￥2,000
PCエンジン用コード ￥2,000
パソコン用コード ￥1,500
SF用コード ￥4,000
NEW JOY FAMIケース ￥2,800
レバー ￥1,500
30Φボタン ￥ 150
24Φボタン ￥ 150
3P4P用コントローラーに最適
レバー（セイミツLS-32）ボタン付セット ￥6,500
SUPER VEGA 21 特価
サターン用コード ￥8,000
プレイステーション用コード ￥8,000
アストロシティパネル用底ケース￥8,900
アストロ用パネル2L6B ￥6,000
バーチャファイターパネル（純製） ￥15,000
プレイステーション用アストロ2L12Bパネル（純製） ￥32,600
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各￥3,000
麻雀ハーネス ￥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ￥3,000
SF用コード ￥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機（業務用）ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。
㈱TAMAYA
住所：〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10：00～PM7：00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TAMAYA特選おすすめセット！

ストZERO2(カプコン)、龍虎の拳外伝(SNK)、ソウルエッジ(ナムコ)、バーチャファイターキッズ(セガ)が新しく登場！家庭のテレビですぐゲームできます。

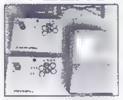
ストZERO2スーパーベガセット



ストZERO2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥268,000
(送料・税込)

初回¥26,176　¥25,200×11回
〃 ¥15,612　¥13,700×23回
〃 ¥13,188　¥9,700×35回

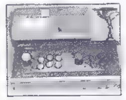
ストZERO2シグマセット



ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥264,000
(送料・税込)

初回¥24,948　¥24,900×11回
〃 ¥15,276　¥13,500×23回
〃 ¥11,424　¥9,600×35回

ストZERO2バナカスタムセット



ストZERO2
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥238,000
(送料・税込)

初回¥23,016　¥22,400×11回
〃 ¥13,092　¥12,200×23回
〃 ¥8,708　¥8,700×35回

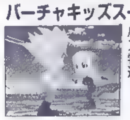
ストZERO2ボードマスターセット



ストZERO2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥255,000
(送料・税込)

初回¥24,660　¥24,000×11回
〃 ¥13,370　¥13,100×23回
〃 ¥10,080　¥9,300×35回

バーチャキッズスーパーベガセット



バーチャファイターキッズ
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価¥268,000
(送料・税込)

初回¥26,176　¥25,200×11回
〃 ¥15,612　¥13,700×23回
〃 ¥13,188　¥9,700×35回

バーチャキッズシグマセット



バーチャファイターキッズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
通販特価¥264,000
(送料・税込)

初回¥24,948　¥24,900×11回
〃 ¥15,276　¥13,500×23回
〃 ¥11,424　¥9,600×35回

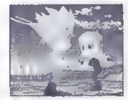
バーチャキッズバナカスタムセット



バーチャファイターキッズ
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥238,000
(送料・税込)

初回¥23,016　¥22,400×11回
〃 ¥13,092　¥12,200×23回
〃 ¥8,708　¥8,700×35回

バーチャキッズボードマスターセット



バーチャファイターキッズ
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥255,000
(送料・税込)

初回¥24,660　¥24,000×11回
〃 ¥13,370　¥13,100×23回
〃 ¥10,080　¥9,300×35回

ソウルエッジスーパーベガセット



ソウルエッジ
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥307,000
(送料・税込)

初回¥29,624　¥28,900×11回
〃 ¥17,738　¥15,700×23回
〃 ¥12,012　¥11,200×35回

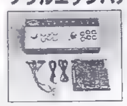
ソウルエッジシグマセット



ソウルエッジ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥302,000
(送料・税込)

初回¥29,464　¥28,400×11回
〃 ¥16,168　¥15,500×23回
〃 ¥12,432　¥11,000×35回

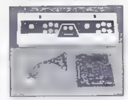
ソウルエッジバナカスタムセット



ソウルエッジ
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥277,000
(送料・税込)

初回¥26,467　¥26,200×11回
〃 ¥15,218　¥14,200×23回
〃 ¥11,032　¥10,100×35回

ソウルエッジボードマスターセット



ソウルエッジ
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥292,000
(送料・税込)

初回¥28,044　¥27,500×11回
〃 ¥15,328　¥15,000×23回
〃 ¥13,272　¥10,600×35回

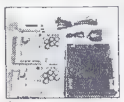
龍虎の拳外伝スーパーベガセット



龍虎の拳外伝
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000
(送料・税込)

初回¥21,180　¥20,200×11回
〃 ¥12,310　¥11,000×23回
〃 ¥9,940　¥7,800×35回

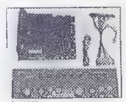
龍虎の拳外伝シグマセット



龍虎の拳外伝
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃 ¥11,806　¥10,700×23回
〃 ¥9,044　¥7,600×35回

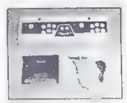
龍虎の拳外伝バナカスタムセット



龍虎の拳外伝
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃 ¥10,688　¥9,300×23回
〃 ¥8,512　¥6,600×35回

龍虎の拳外伝ボードマスターセット



龍虎の拳外伝
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃 ¥11,134　¥10,300×23回
〃 ¥9,016　¥7,300×35回

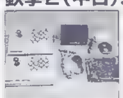
鉄拳2(中古)スーパーベガセット



鉄拳2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥253,000
(送料・税込)

初回¥24,596　¥23,800×11回
〃 ¥13,202　¥12,900×23回
〃 ¥10,948　¥9,200×35回

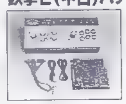
鉄拳2(中古)シグマセット



鉄拳2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥248,000
(送料・税込)

初回¥24,436　¥23,300×11回
〃 ¥13,932　¥12,700×23回
〃 ¥11,368　¥9,100×35回

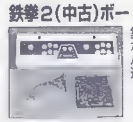
鉄拳2(中古)バナカスタムセット



鉄拳2(中古)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥222,000
(送料・税込)

初回¥21,404　¥20,900×11回
〃 ¥11,748　¥11,400×23回
〃 ¥8,652　¥8,100×35回

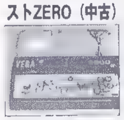
鉄拳2(中古)ボードマスターセット



鉄拳2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥240,000
(送料・税込)

初回¥23,080　¥22,600×11回
〃 ¥13,260　¥12,300×23回
〃 ¥11,340　¥8,700×35回

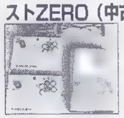
ストZERO(中古)スーパーベガセット



ストZERO(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥115,000
(送料・税込)

初回¥20,740　¥20,600×5回
〃 ¥11,380　¥10,800×11回
〃 ¥6,210　¥5,900×23回

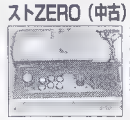
ストZERO(中古)シグマセット



ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥110,000
(送料・税込)

初回¥19,860　¥19,700×5回
〃 ¥11,220　¥10,300×11回
〃 ¥6,940　¥5,600×23回

ストZERO(中古)バナカスタムセット



ストZERO(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥85,000
(送料・税込)

初回¥15,460　¥15,200×5回
〃 ¥8,220　¥8,000×11回
〃 ¥5,990　¥4,300×23回

ストZERO(中古)ボードマスターセット



ストZERO(中古)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥102,000
(送料・税込)

初回¥18,752　¥18,200×5回
〃 ¥9,864　¥9,600×11回
〃 ¥6,268　¥6,268×23回

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

特選格安基板

今回の目玉

ストZERO（ロム）	¥25,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥35,000
鉄拳2Ver.C	¥170,000
サイバーボッツ（ロム）	¥38,000
リアルバウト餓狼伝説	¥35,000
ザ・キングオブファイターズ'95	¥15,000
グレートスラッガーズ	¥3,000
極上パロディウス！（ロム）	¥3,000
スタックコラムス	¥3,000
戦場の狼II	¥18,000
タントアール	¥3,000
ツインビーヤッホー！	¥5,000
フラッシュポイント	¥3,000
ポトポト	¥5,000
Mr.Do!VSユニコーン	¥18,000
湾岸戦争（ロム）	¥5,000

カプコン

ヴァンパイア（ロム）	¥8,000
スーパーストIIX（ロム）	¥7,000
1941	¥35,000
カプコンワールド2	¥8,000
ザキングオブドラゴンズ	¥15,000
クイズ三国志	¥2,000
クイズ殿様の野望	¥2,000
戦場の狼	¥15,000
エグゼドエグゼス	¥15,000
天地を喰らうII	¥18,000
ファイナルファイト	¥15,000
マッスルボマー	¥10,000
魔界村	¥18,000

ナムコ

アサルト（ロム・レバー付）	¥52,000
インディアナジョーンズ	¥45,000
エメラルディア（ロム）	¥2,000
オーダイン（ロム）	¥25,000
ギャプラス	¥25,000
ギャラガ（海外）	¥18,000
グレートスラッガーズ'94	¥3,000
クラックス	¥2,000
グロブダー	¥65,000
コズモギャングザビデオ	¥8,000
スーパーワースタ'95	¥5,000
スプラッターハウス（ロム）	¥25,000
ゼビウス	¥25,000
デンジャラスシード（ロム）	¥12,000
ドラゴンスピリット（ロム）	¥38,000
ナムコクラシックVol.1	¥58,000
ニューマンアスレチック	¥12,000
バーニングフォース（ロム）	¥25,000
パックマニア（ロム）	¥30,000
パックランド	¥60,000
ピストル大名の冒険	¥10,000
ベラボーマン（ロム）	¥49,000
マーベルランド（ロム）	¥25,000
未来忍者（ロム）	¥35,000
メルヘンメイズ（ロム）	¥25,000
モトス	¥58,000
ローリングサンダー（ロム）	¥10,000

コナミ

イーアルカンフー	¥13,000
エイリアンズ	¥25,000
クライムファイターズ	¥15,000
グリーンベレー（海外）	¥12,000
魂斗羅（海外）	¥15,000
サーカスチャーリー	¥8,000
少林寺への道（海外）	¥8,000
スーパー魂斗羅（海外）	¥25,000
スラムダンク	¥38,000

ときメモ対戦ぱずるだま（ロム）	¥75,000
出たな!!ツインビー	¥12,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥58,000
ビットファイター	¥8,000
トライゴン	¥18,000
マーシャルチャンピオン	¥12,000

セガ

エイリアンストーム（ロム）	¥5,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥5,000
ゴールデンアックスII	¥18,000
ザクソン	¥8,000
忍（ロム）	¥8,000
青春スキャンダル	¥15,000
タントアール	¥3,000
登竜門	¥18,000
バーニングライバル	¥28,000
ぱくぱくアニマル（ロム）	¥3,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
ペンゴ	¥18,000
レッスルウォー	¥3,000
琉球	¥5,000

ネオジオカセット

アンドロデュノス	¥3,000
餓狼伝説	¥3,000
餓狼伝説2	¥2,000
餓狼伝説3	¥4,000
餓狼伝説スペシャル	¥2,000
キングオブザモンスターズ	¥3,000
ぐるりん	¥3,000
オペレーションナグナロク	¥5,000
スラッシュラリー	¥3,000
ソニックウイングス2	¥3,000
痛快GAN GAN行進曲	¥5,000
得点王	¥2,000
得点王2	¥3,000
トップハンター	¥3,000
バーニングファイト	¥3,000
怒号層圏（P付）	¥25,000
MV-1F（H付）	¥25,000
ネクストスペース	¥5,000

その他

ASO	¥8,000
アルカノイド（センサー付）	¥10,000
ウルトラマン	¥2,000
エクセリオン	¥12,000
オーマイガァー	¥5,000
カルノフ	¥8,000
ガルメデス	¥3,000
キャッスルオブドラゴン	¥15,000
ギャロップ	¥8,000
ゲーム天国	¥88,000
ジャングルキング	¥25,000
ソルダム	¥5,000
SDガンダム	¥3,000
ガンバード	¥35,000
テラクレスタ	¥8,000
達人王	¥12,000
バイパーフェイズ・1	¥48,000
フービー	¥8,000
リバーパトロール	¥35,000
アンダーカバーコップス	¥25,000

新製品

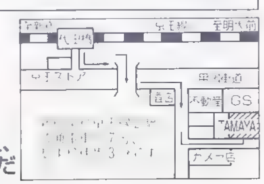
ソウルエッジ（H付）	¥235,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（4PH付）	¥145,000
バーチャファイターキッズ	¥198,000
ストZERO2(基板)	¥198,000
龍虎の拳外伝	¥98,000
ソニックザファイターズ	予約受付中
ゼビウス 3D/G	予約受付中
ナムコクラシックVol. 2	予約受付中
レイストーム	予約受付中

TMGC　TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休



★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源) 18K
- 業務用カセット龍虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHIIJET・ガンガン行進曲・ガロウIII 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- キングオブファイター94 6K,

カプコン
- クイズ三国志・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 28K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 38K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ウイロー 48K
- 戦場の狼 II 15K
- エリア 88 48K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター 特価
- SF ゼロ 特価
- CPII 各種 特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- ヘルファイア 8K
- 達人 5K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- バンクショット 3K
- 新入社員とおる君 12K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 35K
- パロディウスだ 8K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 20K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- サーカスチャーリー 10K
- 出たなツインビー 12K
- ローラーゲームス 7K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- セイントドラゴン 10K
- 64番街 12K
- エクセリオン 5K
- プラスアルファ 35K

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- フューチャースパイ 12K
- 時の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- ザクソン 15K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- スタックコラムス 3K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 38K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 28K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 28K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ニュージランドストリー 7K
- マスターオブウエポン 8K
- 黄金の城 25K
- 女三四郎 25K
- パニックロード 5K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 18K
- レイフォース 55K
- リングレイジ 12K
- モータルコンバット 12K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 48K
- ガンフロンティア 40K
- ミズバグ大冒険 12K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各8K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
- ※ マザー不要の場合 −3K
- F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 18K
- バブルシンフォニー 5K
- クイズシアター 3K
- 森博のクイズでヒューヒュー 3K

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ファイティングファンタジー10K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 10K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッヂボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- SF-X(すぺーすふぁいた 88K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四割者 II 7K
- くっすんおよよ 7K
- 連珠貴族(五目並べ) 7K
- プレイガールII
- ※1のロムキット 付 5K
- アースジョーカー 7K
- ロンロン 10K

テクモ
- 忍者龍剣伝 8K
- スーパーピンボールアクショ 8K
- シルクワーム 6K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 18K
- ロンパーズ 25K
- ブレイザー 28K
- メルヘンメイズ 30K
- 妖怪道中記 15K
- ワルキューレの伝説 48K
- リブルラブル 38K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- コズモギャングザビデオ 12K
- ニューマンアスレティック 10K
- アサルトパネル、+ロム付 68K
- ゼビウス 20K
- ディグダグ(許諾アタリ製) 10K
- ラリーX許諾MIDWAY 18K
- ギャラガ 15K
- パックマン(c) 12K
- パックギャル 15K
- ドルアーガの塔 48K
- ギャラクシアン(c) PIII 10K

ユニバーサル
- Mr.Do!vsユニコーン 15K
- Mr.Do!ワイルドライド 18K
- ジャンピングジャック 20K
- コズミックアベンジャー 68K

その他
- 五月陣殿 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス 3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーハード(c) 18K
- ファニーマウス 10K
- 豪血寺一族 8K
- レッド UFO 25K
- アクレス 5K

一般品・逸品一
- シルバーランド 38K
- ペラちゃん 28K
- ハーディ 20K
- ボレンチ 28K
- Qハート 88K
- アップンダウン 68K
- スカイアーミー 88K

麻雀　格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語、個人教授、麻雀フライデー、ビタミンC、大霊界、大予言、ねるとん情熱団、各1K　麻雀学園、七次元の妖精、スーパーリアルP2、各2K　トリプルウォーズ、コミック劇場、クラブ90、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K
スーチーパイ 8K、スーパー0禁版 15K、SリアルIII 15K、SリアルIV 10K、SリアルV 20K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT,ロム付 38K
- アフターバーナー II セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースII (a) 28K◎
- ストライクファイター セガ (a) 38K◎
- G−LOC セガ (a) 28K◎
- ウイニングラン91ナムコ (a) 18K◎
- ガントレット ナムコ (a) 38K
- ギャラクティックストーム 48K◎
- ナイトストライカー タイトー 58K◎
- スーパーモナコGP セガ (a) 12K
- スーパーハングオン セガ (a) 28K◎
- ウェック ルマン コナミ (a) 10K
- ウォーリアブレード(〃) タイトー 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!　画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付　COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意　◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%〜8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日　日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

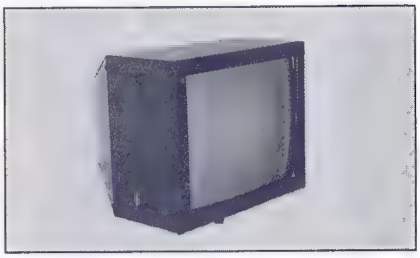
■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用　※フラットスクエアーブラウン管
- ◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

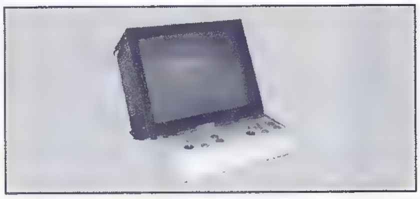
発売記念価格 ¥68,000 (税、送料込)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典 M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

分割払いも利用できます。

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払　初回 ¥6,576	12回払　初回 ¥8,220
以降 ¥6,400×11回	以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射

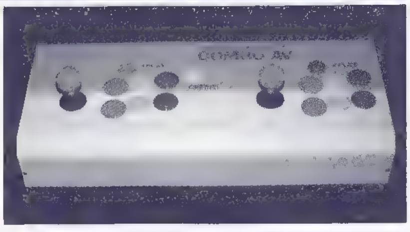
新型SUPERコンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000



(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

新品・中古　各種ゲーム関係はすべて扱っています。（買取も行っています）

●スーパーファミコン　●PC・FX　●ネオジオCD　●メガCD　●ゲームギア　●レーザーアクティブ　●コミック本
●セガサターン　●3DO　●PCエンジン　●ファミコン　●バーチャルボーイ　●アーケード基板　●攻略本
●プレイステーション　●ネオジオ　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●プレイディア　●ミュージックCD　●携帯電話

アーケード基板　激安販売・高額買取・実施中！

アーケード基板

	中古	買取
『CP2』　マザーボード	5000	2400
『F3』　マザーボード	70000	33600
『ST-V』　マザーボード	40000	27200
MV-1F(ネオジオ)	15000	6000
MV-1FZ(ネオジオ)	15000	6000
アーガス	6000	2100
アークエリア	12000	4200
アースジョーカー	8000	2800
R-TYPE	16000	9600
R-TYPE2	10000	6000
R-TYPELEO	14000	9500
アイドル雀士スーチーパイ	12000	3600
アイドル雀士スーチーパイ2	38000	22800
アイドル麻雀ファイナルロマンス	8000	2800
アウトフォクシーズ	48000	23000
アウトゾーン	6000	2100
悪魔城ドラキュラ	78000	53000
アサルト	38000	18200
アッポー	10000	6000
アテナ	30000	20400
アトミックロボキッド	7000	3300
アフターバーナー2パネル付	18000	×
アラビアンファイト	18000	6300
アルカノイド	5000	×
アルゴスの戦士	18000	12200
アルチメイトテニス	5000	×
アルティミットエコロジー	78000	53000
アレスの翼	20000	13600
アレックスキッド	6000	×
アンダーカバーコップス	18000	10800
イーアルカンフー	10000	6000
怒	10000	3500
怒3	10000	3500
イシターの復活	128000	87000
1941	48000	32600
1942	10000	6000
1943	10000	6000
1943改	15000	9000
イチダントアール	6000	2400
イメージファイト	10000	6000
インセクターX	8000	2800
ウィロー	48000	32600
ウルトラマン倶楽部	5000	×
ウルトラ闘魂伝説	4000	×
ウルフファング	38000	25800
Vファイブ	8000	3800
ヴァンパイアハンター　サブ	25000	15000
ヴァンパイア　サブ	10000	4800
ヴィマナ	8000	2400
ウォルフィード	8000	3800
エア・バスター	18000	10800
エアデュエル	6000	2800
エイトフォース	12000	7200
エイリアンストーム	8000	3200
エイリアンVSプレデター　サブ	30000	18000
エイリアンシンドローム	18000	10800
ASO	15000	9000
A-JAX	22000	14900
エースアタッカー	12000	4200
エクスパニア	4000	×
エグゼドエグゼス	35000	23800
エクセリオン	8000	2400
エジホン探偵事務所	65000	40000
エスケープキッズ	12000	7200
SDI	98000	66600
SDガンダムネオバトリング	4000	×
Xメン（コナミ）	15000	6000
Xメン　サブ	18000	8000
Xマルチプライ	12000	7200
エドワードランディ	48000	32600
N.B.A.JAM	15000	6000
F/A	10000	3500
F1グランプリ2	1000	×
エリア88	35000	12000
エレベーターアクションリターンズ	40000	24800
エレベーターアクション	30000	14400
黄金の城	28000	19000
大江戸ファイト	15000	6000
オーダイン	38000	18200
ガイアポリス	20000	13600
カイザーナックル	30000	15000
海底大戦争	28000	16800
火激	3000	×
カダッシュ	6000	2400
歌舞伎Z	10000	6000
カプコンワールド2	5000	×
空手道	6000	2100
ガルディア	8000	3200
カルノフ	15000	9000
カロリー君VSモグラリアン	15000	3000
ガンスモーク	28000	19000
銃弾嵐（ガンダーラ）	30000	18000
ガントレット	18000	8000
ガンネイル	15000	5200
ガンバード	12000	7200
ガンフロンティア	30000	18000
ガンホーキ	15000	6000
ガンボール	18000	5400
奇々怪界	6000	×
機動戦士ガンダムEXレビュー	8000	3800
機動戦士ガンダム	3000	×
キャディラックス	20000	8000
キャプテンコマンドー	18000	8600
キャプテンアメリカ	10000	3000
ギャプラス	15000	7200
キャメルトライ	18000	5400
ギャラガ	15000	4500
ギャラガ88	38000	18000
ギャラクシアン	48000	28800
ギャラッグ	1000	0
ギャルズパニック	20000	12000
ギャルズパニック2	10000	3000
ギャルズパニック2クイズ	10000	3000
ギャングウォーズ	8000	2800
究極戦隊ダダンダーン	48000	28800
球界道中記	10000	4800
究極タイガー	6000	2800
究極！PC原人	20000	9600
究極タイガー2	15000	7200
銀河任侠伝	8000	2800
キングオブドラゴン	10000	4800
若嘗頭捕物帳	8000	2800
クイズ殿様の野望2　全国版	5000	×
クイズ・ドラゴンナイト	18000	6300
空牙	20000	9600
クォース	3000	×
ぐっすんおよよ	5000	×
クライムファイター	8000	2800
クライムファイター2	10000	3500
クラックダウン	15000	5200
グラディウス（-12V電源）	35000	16800
グラディウス2	28000	16800
グラディウス3	28000	19000
グランドストライカー	5000	×
グランドクロス	10000	3000
グリーンベレー	5000	2400
功里金団	5000	×
グリッドシーカー	25000	10000
クレイジークライマー2	25000	15000
クレイジーコップ	6000	2100
グレートスラッガーズ	2000	×
グレートラリー	10000	×
クロスブレイズ	18000	12200
クロフダー	20000	9600
ゲイングランド	58000	39400
ゲーム天国	68000	40800
逆鱗弾	8000	4800
剣豪	8000	2400
原始島	6000	2100
源平討魔伝	28000	19000
恋のホットロック	35000	23800
豪血寺一族	4000	×
豪血寺外伝　最強伝説	35000	16800
豪血寺一族2	8000	3800
ゴールドメダリスト	5000	×
ゴールデンアックス	5000	×
ゴールデンアックス2	20000	9600
ゴールデンアックスザデュエル	48000	24000
極上パロディウス	25000	12000
ゴジラ	5000	×
コズモギャングザビデオ	12000	3600
子連れ狼	20000	13600
コットン	12000	7200
コラムス	10000	6000
コラムス2	3000	×
コントラ	8000	3200
ごんべえのアイムソーリー	48000	32600
サーカスチャーリー	10000	3500
サイコソルジャー	98000	66600
最後の忍道	15000	9000
サイドアーム	6000	2400
サイバトラー	10000	6000
サイバーボッツ　サブ	35000	16800
サイバリオン	12000	2400
西遊降魔録	500	×
ザクソン	35000	16800
ザ・グレイトラグタイムショー	30000	18000
サッカースーパースターズ	28000	16800
サバイバルアーツ	10000	6000
サプライズアタック	5000	2400
サボテンボンバーズ	8000	3800
鮫　鮫　鮫	12000	7200
サラマンダ	38000	25800
沙羅曼蛇2	128000	76800
サンダークロス	15000	9000
サンダークロス2	15000	9000
サンセットライダー	25000	12000
サンダーゾーン	12000	5700
サンダーブラスター	8000	3800
サンダーフォースAC	6000	×
サンダードラゴン	6000	×
サンダードラゴン2	20000	12000
サンドスコーピオン	4000	×
G1ジョー	18000	6300
ジェミニウイング	10000	4000
ジオストーム	8000	×
地獄めぐり	6000	×
ジッピーレース	15000	3000
疾風魔法大作戦	12000	7200
シティーボンバー	15000	9000
シティーコネクション	20000	12000
忍	15000	5200
ジャイロダイン	8000	×
シャドーダンサー	10000	4800
シャドーフォース	8000	3200
上海3	10000	3500
ジャンプバグ	48000	16800
獣王記	6000	2800
シュトラール	5000	×
小林寺への道	5000	×
ジョー＆マック・リターンズ	12000	3600
ジンジンジップ	6000	×
新入社員とおるくん	12000	7200
シンプソンズ	10000	3000
水滸演武	3000	×
スーパーイーグルショット	10000	3000
スーパーコントラ	38000	15200
スーパーゼビウス	15000	4500
スーパーバーガータイム	8000	×
スーパーマッスルボマー　サブ	20000	8000
スーパーモナコGP	8000	2400
スーパーリアル麻雀P2	4000	×
スーパーリアル麻雀P3	8000	2400
スーパーリアル麻雀P4	15000	5000
スーパーリアル麻雀P5	20000	8000
スーパーリアル花札　恋しましょ	38000	15200
スーパーワールドコート	10000	4000
スーパーワールドスタジアム93	3000	×
スカイキッド	40000	24000
スカイソルジャー	5000	×
スカルファング	58000	34800
スクランブル	48000	23000
スクランブルフォーメーション	15000	5200
スクランブルスピリット	12000	3600
スターフォース	20000	13600
スタック・コラムス	3000	×
ストライクガンナー	5000	×
ストライカーズ1945	50000	34000
ストライダー飛竜	25000	10000
ストリートファイターZERO	30000	14400
ストリートファイター	12000	7200
ストリートファイター2	3000	×
スト2ダッシュターボ	5000	×
スーパースト2　サブ	8000	3000
スーパースト2X　サブ	8000	3000
ストリートファイタームービー	32000	15300
スノーブラザーズ	8000	3200
スパイダーマン	12000	4800
スパルタンX	10000	3500
スプラッターハウス	25000	15000
スペースインベーダー	45000	21600
スペースインベーダーDX	5000	×
スペランカー2	30000	14400
スペランカー	18000	7200
スラップファイト	5000	×
スラムダンク	30000	18000
ずんずん教の野望	8000	×
青春スキャンダル	12000	7200
セーラーウォーズR	18000	8600
セーラーウォーズ	18000	6000
セクシーパロディウス	新作	68000
セクションZ	18000	8600
ゼクセクス	25000	15000
ゼビウス	10000	6000
戦国エース	12000	7200
戦国ブレード	新作	高額
戦場の狼	12000	7200
戦場の狼2	10000	4000
ソウルエッジ	新作	高額
ソニックウイングス	6000	2800
ソニックザヘッジホッグ	18000	10800
ソロモンの鍵	10000	4800
ソンソン	12000	7200
ダーウィン4078	10000	6000
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール	5000	2400
ダークシール2	8000	3800
ダイエットゴーゴー	3000	×
大王	8000	2800
対戦麻雀ファイナルロマンスR	新作	高額
ダイノレックス	15000	4500
大魔界村	25000	10000
タイムパイロット'84	10000	4000
タオ体道	10000	6000
闘いの挽歌	20000	13600
達人	6000	2800
達人王	10000	6800
ダブルウイング	6000	2100
ダライアス	10000	×
ダライアス2	15000	3000
ダライアス外伝	68000	34000
タンクフォース	5000	×
D&D　サブ	45000	27000
進め対戦ぱずるだま	新作	高額
タントアール	3000	×
ダンプ松本	3000	×
チェルノブ	25000	17000
チキチキボーイズ	18000	6300
中華大仙	4000	×
超時空要塞マクロス	14000	8400
超時空要塞マクロス　2	8000	3800
超絶倫人ベラボーマン	48000	28800
ツインビーヤッホー	30000	10000
ツインイーグル2	15000	7200
ツインイーグル	12000	7200
T.M.N.T	6000	2400
DDクルー	10000	4800
ディグダグ	25000	10000
ディグダグ2	58000	34800
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8000	2400
ティンクルピット	6000	2800
デスブレイド	3000	×
出たなツインビー	5000	2400
鉄拳	50000	30000
鉄拳2	98000	58800
鉄拳2　バージョンB	148000	高額
テトリス	6000	2800
テラクレスタ	4000	×
テラフォース	8000	2800
デンジャラスジード	10000	3500
電神魔傀	25000	15000
天地を喰らう	20000	12000
天地を喰らう2	12000	7200
トイポップ	78000	37400
闘神伝2	30000	10000
ときメモ対戦ぱずるだま	148000	88800
ドギューーン	8000	3800
特殊部隊ジャッカル	5000	×
Drトッペル探検隊	8000	2800
怒号層圏	10000	6000
トライゴン	12000	7200
虎への道	4000	×
ドラグーンマイト	25000	12000
ドラゴンボールZ2	18000	7200
ドラゴンボールZ（バンプレ）	18000	6000
ドラゴンボールZ（セガ）	10000	3000
ドラゴンスピリット	48000	32600
ドラゴンバスター	48000	23000
ドラゴンブリード	14000	8400
ドラゴン忍者	18000	6300
ドラゴンセイバー	20000	9600
ドリフトアウト	8000	2800
ドリフトアウト94	10000	3000
トリプルウォーズ	5000	×
トリプルウォーズ2	8000	×
ドルアーガの塔	48000	23000
ドンキーコング3（RGB専用）	10000	3000
ドンドコドン	15000	6000
首領蜂	40000	24000
ナイツオブザラウンド	6000	2800
ナイトスラッシャーズ	35000	23800
19××　サブ	新作	高額
ナックルヘッズ	12000	7200
ナックルバッシュ	10000	2500
ななめでマジック	3000	×
ナムコクラシックコレクション	新作	36700
ニモ	35000	23800
ニュージーランドストーリー	5000	×
ニューマンアスレチック	8000	3800
NEWラリーX	35000	23800
忍者くん阿修羅の章	18000	10800
忍者くん	18000	8600
忍者キッズ	18000	3600
熱血硬派くにおくん	3000	×
熱闘！激闘！クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	8600
ノストラダムス	12000	3600
パース	18000	8000
バーチャファイターリミックス	48000	16800
バーチャファイター	38000	8000
バーチャファイター2	TEL	80000
バーチャファイターキッズ	新作	新作
D◇Dシャドーオーバー	新作	335000
バーニングフォース	18000	7200
バーニングライバル	18000	8600
パーフェクトソルジャーズ	15000	7200
バイオレントストーム	12000	5700
バイオレンスファイト	10000	3500
ハイパーフェイズワン	35000	16800
ハイパーデュエル	5000	×
ハイパーフェイズワンNEW	48000	32600
爆突機銃艇	30000	20400
ばくばくアニマル	65000	40000
ぱずるだま	30000	14400
パズルボブル2	12000	7200
ハチャメチャファイター	10000	4800
パッキーオヘア	12000	4200
パックマニア	28000	12000
パックマン	30000	12000
パックランド	58000	20000
パツグン	30000	20400
ハットトリックヒーロー	5000	×
ハットトリックヒーロー93	5000	×
ハットトリックヒーロー95	30000	15000
バトルクロード	6000	×
バトルガレッガ	新作	高額
バニッシャー	24000	10800
バブルシンフォニー	30000	15000
バブルボブル	28000	13400
早指し将棋　五月陣戦	10000	×
早指し将棋　五月陣戦2	20000	4000
パラデューク	35000	23800
バルガス	6000	×
ハレーズコメット	5000	2400
パロディウスだ！	6000	2800
パワードギア　サブ	35000	16800
Bウイング	18000	12200
P-47　エイセス	38000	18200
P-47	8000	2800
美少女雀士プリティーセーラー	18000	8600
美少女雀士プリティーセーラー2	18000	8600
美少女戦士セーラームーン	40000	27200
ピストル大名	10000	4000
ピットファイター	5000	×
ファイターズヒストリー	4000	×
ファイティングファイト	15000	7200
ファイティングバイパース	TEL	178800
ファイティングファンタジー	6000	×
ファイナルファイト	10000	6800
ファイナライザー	4000	×
ファイナルスターフォース	15000	9000
ファイネストアワー	58000	34800
ファイヤーバレル	30000	10000
ファンキージェット	5000	×
ファンタジーゾーン	16000	10800
フィグセイド	10000	4000
ブーヤン	28000	13400
フェアリーランドストーリー	35000	23800
フェリオス	68000	46200
フォゾン	40000	27200
富士山バスター	4000	×
ぶたさん	30000	20400
ぷよぷよ通	25000	12000
ぷよぷよ	6000	×
ブラックドラゴン	15000	10200
ブラックハート	8000	×
ブラックホール	6000	×
フラッシュポイント	3000	×
ブランディア	6000	2100
プリルラ	40000	24000
ブルーホーク	5000	×
ブレイザー	18000	6300
ブレイジングトルネード	18000	10800
プレミアーサッカー	5000	×
ブロックシード	4000	×
ベストバウトボクシング	20000	8000
へべれけのぽぷーん	3000	×
ヘルファイヤー	5000	×
ペンゴ	25000	17000
ペンタ	3000	×
ポケットギャルDX	12000	3600
ボスコニアン	35000	16800
ホッピングマッピー	98000	40000
ボナンザブラザーズ（24Kz）	5000	2400
ボンジャック	10000	4800
ボンバーマン	5000	×
ボンバーマンワールド	10000	4800
麻雀クリニック	6000	×
麻雀ラマン	5000	×
麻雀同級生	30000	7500
麻雀同級生スペシャル	新作	高額
マーシャルチャンピオン	6000	2800
マーヴルスーパーヒーローズ　サブ	58000	27800
マーブルコミックス	新作	高額
マーベルランド	25000	10000
魔界村	15000	7200
マジカルクリスタル	2000	×
マジックソード	15000	6000
魔獣の王国	98000	30000
マジンガーZ	10000	4800
マスターオブウェポン	4000	×
マッスルボマー	6000	×
マッスルボマー・デュオ	20000	7000
マッドシャーク	5000	×
マッハブレイカーズ	20000	12000
マッピー	30000	14400
魔法大作戦	12000	5700
マリオブラザーズ	18000	7200
Mrヘリの大冒険	22000	13200
ミスティックウォーリャーズ	20000	13600
ミステリアスストーンズ	6000	×
ミズバク大冒険	10000	3500
ミラージュ	1000	×
未来忍者	35000	23800
ムーンクレスタ	6000	×
メガブラスト	8000	2400
メジャータイトル2	5000	×
メタモルフィックフォース	30000	14400
メタルブラック	50000	34000
メトロクロス	58000	27800
メルヘンメイズ	40000	24000
モトス	58000	34800
モンスターランド	5000	×
モンスターレア	6000	×
野球格闘リーグマン	25000	17000
USネイビー	12000	4800
ゆうゆのクイズ	2000	×
妖怪道中記	15000	7200
雷電	10000	3500
雷電2	30000	18000
雷電DX	48000	32600
ライトブリンガー	28000	13400
ライフフォース	38000	25800
ラスタンサーガ	8000	2800
ラストデュエル	12000	7200
ラピッドヒーロー	5000	×
ラリーX	48000	28800
リターンオブインベーダー	8000	2800
リブルラブル	58000	39400
ルナーク	6000	×
レイフォース	48000	18200
レインボーアイランド	25000	17000
レールチェイス	10000	4000
レジェンドオブヒーロートンマ	8000	2800
ロードファイター	10000	2500
ロストワールド	78000	37400
ロックマンザパワーバトル	10000	×
ロックンロープ	12000	4200
ワールドラリー	20000	6000
ワールドコート	15000	4500
ワールドスタジアム92激闘編	15000	5200
ワールドカップ94	5000	×
ワイルドファング	5000	×
ワルキューレの伝説	58000	39400
湾岸戦争	新作	高額
ワンダーモモ	68000	46200
ワンダー3	38000	25800
ワンダーボーイ	15000	5200
シグマAV3000	9800	5800
シグマAV2001	7800	3700
シグマAV5000	14800	7100
シグマ8000ターボ	9800	5800
シグマ6000ターボ	5800	3400
ベガ9000DX	19800	11800
バナカスタム	18800	11200
バナツイン	19800	11800
バナカスタムロング	23800	14200
バナツイン　ロング	24800	14800
コンボAV	14800	7100
MEDIA-21	14800	5000
ボードマスター	29800	14300
CPSチェンジャ	6800	×

エマーソン本店



コミック本高価買取実施中！

買取金額一冊50円以上

＊一部在庫の多い商品は価格が下がります。

＊たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。

＊必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には、送料を頂きます。

買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格は参考にしてください。最新の価格は電話にてお問い合わせ下さい。
8. アーケード基板の買取り価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。
   個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト･説明書･設定表などは商品価値がありますので、付いていない場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は半額以下になります。
   当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

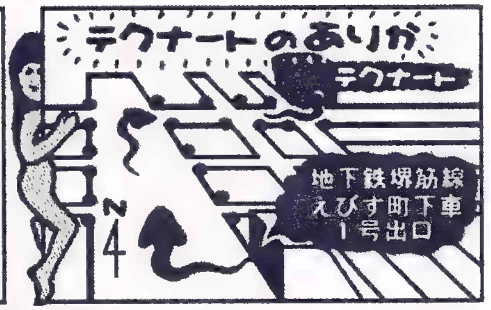
テクナートのお知らせ。

- ▶大型筐体の販売・修理も取扱っております(近畿地区に限る)
- ▶ローンも取扱っております
- ▶第2、第4日曜は営業してます
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

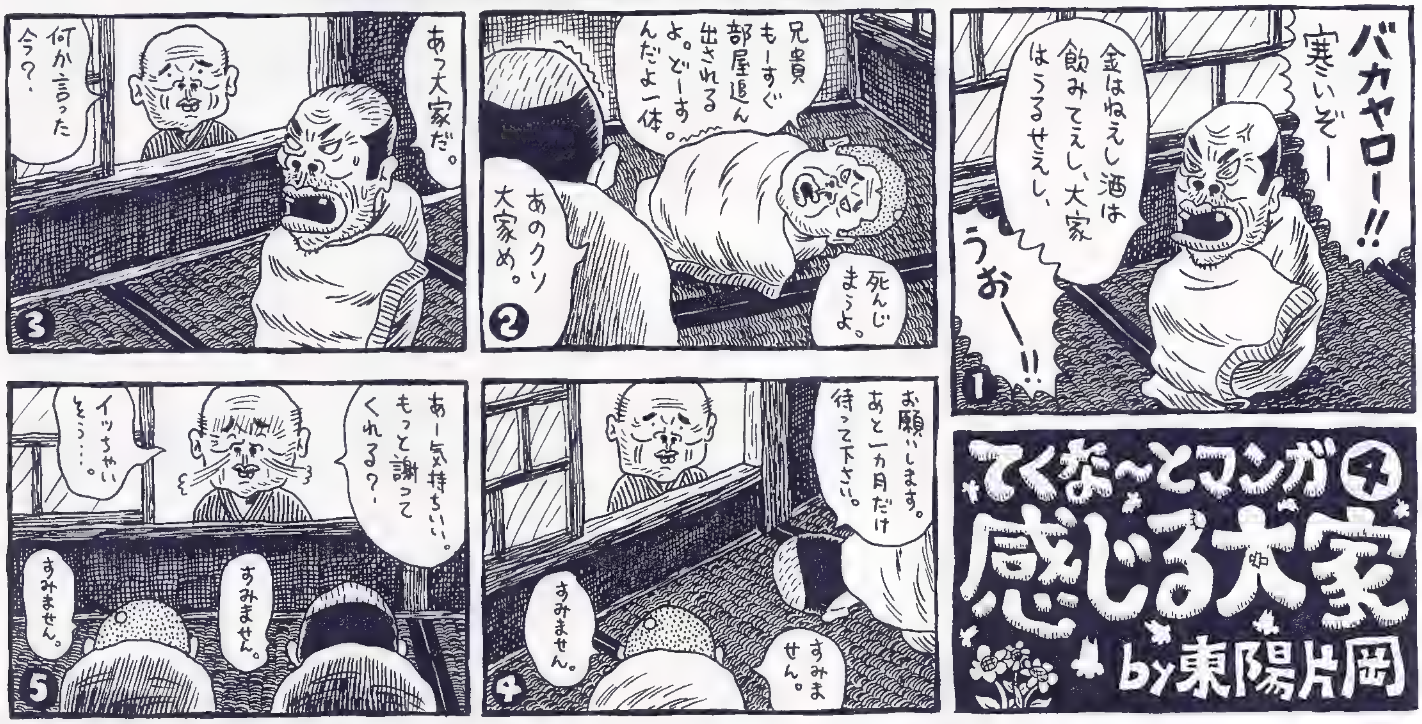
テクナートの広告です。

大阪名物

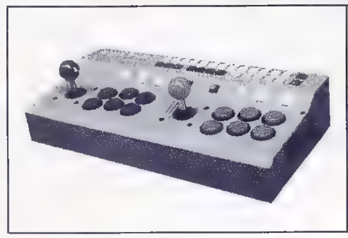
テクナートのありか

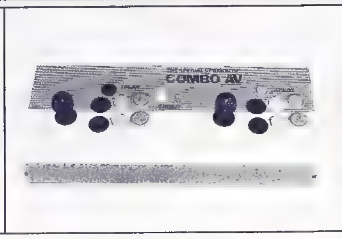


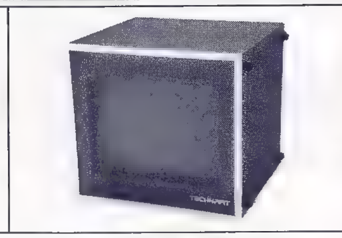
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

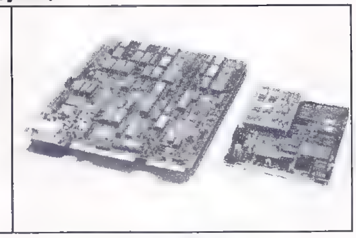


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応) ¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

2月18日現在
めざせハイスコア!!

ハイスコアを狙う意味、そして出す意味を考えたとき、何でもありでいいなんてことはないはず。公平とは難しいものだ。

プレイランドファンタジア　☆＝0（5）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ（本荘）2F　☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（バン）	3′02″75	No CONTINUE	1コインALL タイムモード
2	パズルボブル2（1P）	120,800,160	しいちゃん	1コインALL 表Wゾーン
3	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,243,700	雑君MOP	1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説（フランコ）	1,139,700	Jesus斎藤（よしとし）	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説（山崎）	895,600	土田ファンクラブ会員T	1コインALL
6	リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）	1,018,000	土田ファンクラブ会員	1コインALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ（アニタ）	1,938,100	神	1コインALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ（Dr.ドゥーム）	1,546,000	ま◯◯マーク	1コインALL
9	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,479,700	NIWA	1コインALL
10	マーヴルスーパーヒーローズ（シュマゴラス）	1,643,600	Tq 藤崎 凪君、正己＆葵姉は元気です♡	1コインALL

JOYCOM平店　☆＝15（120）

福島県いわき市平字白銀町1−4　☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（バン）	1′02″77	F′−Chi㊇（尊師合格パワー使用）	ALL ㊇㊐ 以下ノーマル設定
☆	鉄拳2 Ver.B（ジャック2）	58″71	FTA−F′Chi㊇	ALL ㊇㊒ ㊄40″3
☆	鉄拳2 Ver.B（三島平八）	1′09″53	FTA−F′Chi㊇	ALL ㊇㊒ ㊄45″3
4	鉄拳2 Ver.B（ポール・フェニックス）	1′09″56	DOS−EI−Ⓡ	ALL ㊇㊒ ㊄47″3
☆	鉄拳2 Ver.B（ニーナ・ウィリアムズ）	1′15″10	FTA−F′Chi㊇	ALL ㊇㊒ ㊄50″3
☆	鉄拳2 Ver.B（雷 武龍）	1′20″55	DOS−EI−Ⓡ	ALL ㊇㊒ ㊄52″0
★	ワールドヒーローズパーフェクト（C・キッド）	17,021,600	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊇㊒ D×3
★	ワールドヒーローズパーフェクト（マキシマム）	16,242,000	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊇㊒ D×2
★	ワールドヒーローズパーフェクト（ラスプーチン）	16,218,000	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊇㊒ D×1
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ハンゾウ）	15,383,600	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊇㊒ D×1

プレイシティ24　☆＝11（73）

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 Ver.B（ミシェール）㊇+連なしRP	1′36″86	BELLDANDY	ALL ㊄ 1分3秒34
2	鉄拳2 Ver.B（レイ）㊇㊐	1′22″65	SHADOW	ALL ㊄ 55秒
☆	鉄拳2 Ver.B（ヨシミツ）㊇㊐	1′24′31	SHADOW	ALL ㊄ 52秒
☆	鉄拳2 Ver.B（キング）㊇	1′32″85	SHADOW	ALL ㊄ 1分2秒
☆	鉄拳2 Ver.B（ロウ）㊇㊐+色々	1′10″75	鉄友会−ノイロウゼ−T.O	ALL ㊄ 48秒
6	D&DⓇ シャドーオーバーミスタラ（ドワーフ）	1	あごう	1面 入荷2日目
7	バトルガレッガ（シルバーソード）	3,254,390	ZEX	5面
8	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	3,056,330	柳宿よおおん	5面
9	沙羅曼蛇2 ㊇	1,257,400	ZEX	2−6
10	闘神伝2（デューク）㊇㊐	2′50″83	SHADOW	ALL 2本負け

ゲームプラザヴィクトリア　☆＝1（47）

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11　☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX	15,148,000	PHU−SDR	ALL 震電 残×4 S×7
2	ファイティングバイパーズ	2′03″70	チャンプのり王	ALL ジェーン
3	闘神伝2	2′31″46	カニのじ	ALL デューク
4	沙羅曼蛇2	976,600	BKN−ZYR	2−6 1P側 ラスボスまで
5	ビッグトーナメントゴルフ	−17	こいんきょ3号	ALL 1コイン コース 豪州
6	バトルガレッガ	4,912,020	アンドレ	6面 ワイルドスネイル
7	ファイティングバイパーズ	41,855	TAG	ALL バン
8	19XX	12,937,700	PHU−SDR	ALL モスキート
9	19XX	14,164,600	PHUSDR	ALL ライトニング
10	D&DⓇ	265,853	イ、Type−B	オーガ兄弟まで

モンテカルロ　☆＝0（22）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′37″85	I・C・B・M	青 A・T
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性モード）	1,495,300	清川さんが良い♡まっきいー	1CALL 清川さん使用
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性モード）	1,437,100	KNZ	1CALL 藤崎
4	リアルバウト餓狼伝説（ブルーマリー）	1,358,300	SPD	1CALL
5	リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,257,400	ち♡	1CALL インチキなし
6	マーヴルスーパーヒーローズ（シュマゴラス）	1,391,700	KYJ	1CALL
7	ゲーム天国（ノーマルモード）	7,921,230	ち♡	1C6めん ㊇付き
8	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（半蔵、修羅）	1,689,400	FAG 白半蔵使用	完勝×21回 最終戦負け
9	ガンバード（ヤンニャン）	1,539,200	ABN㊊	2周ALL 残×0 ㊇付き
10				

ゲームセンタードリーム　☆＝0（23）

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1　☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	大王（㊇つき）	20,624,990	ヤキソバンDX	ALL ノーミス 1up×1
★	戦国エース（天外）	1,955,300	戦国人	ALL 1万×12 連つき
3	スピードレーサー	85,481	サオシオニギリ㊐	5′52″62 ALL マッハ号
4	ナムコクラシックVol.1（ゼビウスアレンジ）	3,428,900	三蔵のり子	エクストラ1ALL 連なし
5	ゲーム天国（タイムアタック ファイター−EX）	13,394,180	YDLⓐSSS	残30秒 連付
6	ゲーム天国（タイムアタック モモコ）	13,176,720	YDLⓐSSS	残27秒 連付
7	ゲーム天国（ノーマル）	27,007,330	ハイセクセガ吉武（ザコ）	ALL 連付 ファイターEX
8	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,040,200	Ⓜ	ALL 連付 1周111万
9	19XX（モスキート）	10,833,100	YSO	ALL 連付
10	沙羅曼蛇2	959,100	GIK	2−5 連付

NTK　☆＝0（22）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ（ソフィーティア）	5′13″23	TRF	ALL
2	ソウルエッジ（御剣）	11′21″34	BON	ALL
3	ソウルエッジ（成・美那）	10′46″21	GAN	ALL
4	ソウルエッジ（李龍）	11′32″56	T・T	ALL
5	19××（ライトニング）	276,300	ABS	6面
6	19××（モスキート）	224,200	BAL	5面
7	バーチャルボウリング	255	UME	スペシャルステージ8面
8	D&DⓇ シャドーオーバーミスタラ	85,100	H・H	3面 ファイター
9	沙羅曼蛇2	1,184,700	KAN	2−3
10	バーチャロン（アファームド）	11′42″47	O・A	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドファンタジア（秋田）
ファンタジ庵VOL.20&増刊号おくれまくってスミマセンでした。今回は20ページ増の40ページです。ぜひーぜひーもらいに来てね。

●JOYCOM平店（福島）
鉄友会−T。O様、御来店、誠にありがとうございました。Z氏"じょうゆ"ありがとうございました。
常連一同

●モンテカルロ（群馬）
「バーチャロン」イイ感じです。現在のところ（2月末）1PLAY¥200のスポットが多く、イマイチ盛り上がりに欠ける部分がなきにしもあらずですが、確実に固定客をつかんでいるようなので、後々、対戦が熱くなるのも必定といったところでしょうか。これだけ新機軸のゲームですので、なかなかとっつきが悪そうですが（特に操作系）その一線を越えてしまえば、今までの対戦格闘物とは、一味違う面白さが実感できます。今までやってなかった人も、今のうちに触れておくといいと思います。
P.S.1 当店にもVSシティの「バーチャロン」が入荷予定です。
P.S.2 早くも「緑町ゼクス」、「中紺屋ザビーネ」とか言う、なかなかマニアックな通り名を持った人がいるとのことです。（あえて"高崎"としないのは、なんらかの風潮に対するアンチテーゼでしょうか？）

●PCキャロット二荒店（栃木）
ぢゃぢゃぢゃぢゃーん!!大好評（ウソ）!!ちょく子のナムコクラシック☆の時間でえす。今回は「何このゲームゆーこときかない超ムカツクー」とゆーテーマでセレクトしたの。ワンダーモモ（ムカツク）ファイネストアワー（でも好き♡）カイの冒険（笑）アーンドアレンジ。どう？ねえどう？え？カイの冒険は反則？どーして—？だってVS筐体に入ってたじゃん？だめぇー？じゃーねえポールポジションI・II・サンダーセプターI・II andアレンジってゆーのは？え？安直？ひっどーい!!あたしが夜もねないで（昼間ねてるからへーき）考えたのにっっ!!いーわよ、ふーんだーべろべろべーっっーそーやってあたしのこといぢめてればいーのよ、どーせあたしなんか…なんかなんかー、てゆーかー、みたいなー。おしまい

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
当店では、マーブルスーパーヒーローズで、アニタ、Dr.ドーム、サノスがいつでも使用できる様になっています。

●アメニティースペースOZ（山口）
只今OZ全店では、内容も充実して新作も続々入荷中!!1度は来店してみて下さい絶対に楽しめるハズ。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
空港店常連紹介シリーズ　パート5
富田優一の場合（Y.T）スタンド名（プロボーラーサル）餓狼といえばこの人、当店を代表するスタープレイヤーである。対戦ゲームにおいて一言、彼はうるさい。8号との頂上対決は記憶に新しい。有名な言葉に「知っとった」、「それきり」などがある。他には通信空手8段そして土下座5段である。彼を語るにはこのスペースは少なすぎる…つづく

君こそゲーメスト！

その1

1回目集計	ソウルエッジ		2′50″00（使用キャラ:ヴォルド）	njcーたもん	個人申請 ゲームウェーブ人参倶楽部（京都）
	沙羅曼蛇2		1,855,300	KU.[illegible]	GAME in DAIEI（千葉）
	バトルガレッガ（使用キャラ:ワイルドスネイル）		7,260,790（7面）	予備校生合格おめでとう KPL−NEK	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	究極タイガーⅡ		10,944,160（1プレイヤー側）	わいえむ	サブカルチュア（福岡）
	ビックトーナメントゴルフ		−21（JAPANコース）	FAD−IDA 30cmさし使用	チャレンジバンバン（愛媛）
	ダートダッシュ		4′24″90	たら.	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	電脳戦機バーチャロン		4′09″66（使用キャラ:テムジン）	G.M.C.R−I	モンキーハウス本館（福岡）
	キャノンダンサー		6,260,040	G.M.C.喜んだちん YST氏に大感謝	
	でろ〜んでろでろ		8,468,700（ふつうモード）	[illegible]ぶよ星人S·M−R=T.RYU☆NPA	個人申請 ゲームセンターキング（愛知）
2回目集計	19XX	モスキート	17,910,200	PTY−FUS	キャッスル&YOU2（東京）
		ライトニング	18,696,800	CYCLONE−HURRICANE	タウンスポット&マンモス城（大阪）
		震電	18,612,700	GGE−K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		保持 1,939,700（使用キャラ:美樹原 愛）	FTS−NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	テトリスプラス（パズルモード）		保持 391,300	GYGPSOP−UYK	GAME's WiLL（京都）
	パズルボブル2X		保持 481,482,460	DDC−AGAS−KACP	ゲームプラザイエローハット（愛知）
	闘神伝2		2′20″76（使用キャラ:ホー・ファイ）	アップルがイキチ	キャッスル&YOU2（東京）
	MANX TT	ラクシーコースト（レースモード）	2′02″37	UCC	アメニティスペースOZ（山口）
3回目集計	ゲーム天国	ノーマルモード	保持 45,938,710（使用キャラ:ファイターEX）	GGE−VXV	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		タイムアタックモード	13,680,910（使用キャラ:ファイターEX）	STG−MIC	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
			12,920,340（使用キャラ:Z−DYNEmKⅡ）	Ⓑ−SATSUMA	ギャレッソ津田沼店（千葉）
			保持 12,749,980（使用キャラ:ぴぐ）	パターンはかんぺき！つなげる金無し。	ビックウェーブ（高知）
			13,958,360（使用キャラ:プーペラ）	PPR−IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
			13,483,540（使用キャラ:モモコ）	GEBOKU	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	逆鱗弾	タイプA	保持 2,339,540	WGFC−3(研)−DUE	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
		タイプB	保持 2,303,860		
		タイプC	2,354,780	G.M.C.げえむのごんちゃん[illegible]ねん(八)(力)	モンキーハウス本館（福岡）
	ファイティングバイパーズ		50″95（使用キャラ:バン）	R12	プレイシティNASA杉本町店（大阪）

まずはお知らせです。それは、集計のルールが『理解しにくい』という意見がありましたので、本誌におおまかなことを載せておきました。細かいルールについては各掲載店に送ってあります。よく読んでおいてください。内容としては、☆に係ることは一切変わっていません。あとは、装置関係の細かいこと、etc…などです。なお、実施日付は4月1日からです。よろしくお願いします。

では、講評に入っていきましょう。まずはソウルエッジからです。

今回、新しいゲームの申請で一番多かったソウルエッジです。よって、次回よりキャラ別集計します。

鉄拳2と同じタイムで争うゲームです。やり方としては、キャラによってまちまちですが、相手を場外に落としタイムを早める、相手を倒し倒れている相手にガード不能技を重ねて倒す、などと言ったやり方をしているようです。今回一番早かったのはヴォルドですが、次回から誰が一番早いですが、次回あたりはジークフリートが出てくるのではないでしょうか？

次に沙羅曼蛇2です。いきなり180万台に突入しています。稼ぎとしては、2つある10万点キャラ（1面のゴーレム、4面に出てくるオレンジ色の戦艦）を1周目、2周目共に倒し、アイテムをすべて取っているのでしょう。と、言うことは、最高速のスピードでプレイをしているようです。あの速いスピードで2周目もやっているようでしたら、もはや神の領域ですね。

（次のページにつづく）

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（14）

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ（激ムズCAR）	4′25″80	たら.	SNOWスタート完走 MT
2	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	917,200	銀の黄昏連金術会バーンナッカーSPT	ALL
3	鉄拳2バージョンB（ニーナ）	2′38″83	YOU−na	ALL
4	ナムコクラシッVol.1（ゼビウス・オリジナル）	1,180,080	JAG−WOP氏へ♡ AFC−CHOKU子	ALL 1ミス SF×4 だめ
5	雷 電DX（初級）	6,550,120	1年ぶりです。要リハビリ。ちょく子	ALL 2P側 もう忘れちったよ
6	ナムコクラシックVol.1（ゼビウス・オリジナル）		次回合体予定。（あくまでも予定）	130万ぐらいかな？
7				
8				
9				
10				

サーカスワールド ☆＝0（1）

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）	986,100	TPC	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	830,400	BBC	ALL
3	パズルボブル2X（X）モード	97,966,140	ザベル狂	ALL
4	ソニックウィングス3（ラビオレプス）	2,742,500	REAL(床)	ALL
5	ソニックウィングス3（キートン）	2,484,400	死魔李須君でぃす	2−7
6	鉄拳2（準）	2′32″01	TWP	ALL 旧バージョン
7	鉄拳2（吉光）	3′46″10	HIR	ALL 旧バージョン
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆＝0（14）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（チョン・レイ）	1,494,900	MR X	ALLSSS×4 SS×3
2	リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,581,000	BAG−TIR	ALLSSS×2 SS×7
3	リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）	1,449,300	H. S	ALLSSS×4 SS×7
4	リアルバウト餓狼伝説（チョン・シュウ）	1,658,500	BAG−TIR	ALLSSS×2 SS×10
5	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,667,400	HAK	ALLSSS×1 SS×9
6	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,731,700	MFJ−MER	ALLSSS×3 SS×7
7	リアルバウト餓狼伝説（ジョー・ヒガシ）	1,603,100	MFJ−MER	ALLSSS×2 SS×8
8	19XX（震電）	13,128,700	KDY−HAK	ALL 残2 (連)
9	沙羅曼蛇2	1,147,400	MFJ−MER	2−6 (連)
10	パズルDEポン	13,500,020	AHO	R=34

コスモランド ☆0＝（5）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2（2P側）	1,451,600	KSG (た)	ALL 連付き
2	究極タイガーⅡ（1P側）	8,987,400	EASY (あ)	ALL 連付き
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	3,788,440	EASY (あ)	5面ボス連付き
4	19XX（ライトニング）	11,538,500	EASY (あ)	ALL 連付き
5	19XX（モスキート）	10,511,900	EASY (あ)	ALL 連付き
6	ゲーム天国（ノーマルモード）	15,453,500	EASY (あ)	2−2 連付き プーペラ
7	リアルバウト餓狼伝説（アンディ・ボガード）	1,774,700	霜月 隆	ALL バグなし
8	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,771,900	霜月 隆	ALL バグなし
9	パズルボブル2	100,264,320	EASY (あ)	
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆3＝（25）

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック）	13,905,680	ZFC−FCM	プーペラ使用 残38秒
☆	ゲーム天国（タイムアタック）	13,483,540	GEBOKU	モモコ使用 残32秒
☆	ゲーム天国（タイムアタック）	12,920,340	Ⓑ−SATSUMA	Z−DYNE使用 残20秒
4	19XX（震電）	16,937,800	ユング	ALL 100%×6
5	19XX（ライトニング）	15,583,900	NRJ	ALL 100%×5
6	19XX（モスキート）	15,325,500	TU	ALL 100%×5
★	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス、初級）	2′42″33	ぎるはま(爆)	ランチア MT
8	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス、中級）	2′27″48	ぎるはま(爆)	ランチア MT
9	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス、上級）	2′12″73	HAB(爆)	セリカ MT
10	ナムコクラシックVol.1（ゼビウス、アレンジ）	5,454,070	CHAT−あああるじーぶー	E×3クリア 残×3

ゲームプラザコトブキ ☆=0（5）

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	31,839,370	引退記念スコア NAO ㋚	30面
2	鉄拳2 Ver.B (リー)	2′03″21	引退記念スコア NAO ㋵	ALL
3	鉄拳2 Ver.B (ワン)	1′40″95	引退記念スコア NAO ㋒	ALL
4	鉄拳2 Ver.B (ミシェール)	1′45″26	引退記念スコア NAO ㋤	ALL
5	ナムコクラシックVol.1 (OLDギャラガ)	412,310	引退記念スコア NAO ㋶	ALL
6	沙羅曼蛇2	入荷してます	ついにあの人がやめてしまいました	今まで、ありがとうございました
7	ソウルエッジ	入荷予定	とにかくこれからもがんばってください！	他人のことよりも体を大切に
8			★みなさんにお知らせ これからも集計は続け	大事なお知らせ
9			ていけると思いますが スコアが5つ以上集ま	HELPME
10			るかどうかは不明です これからもよろしく！	スコア受付中

プレイランドスカイシアター ☆=6（271）

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ダイナマイトダックス	4,020,160	早乙女優美ちゃん一直線！PST－㊥STR	ALL 残0 橋村さんに感謝！
2	ファイナルロマンスR	ALLクリア	POW機 集計 は？(笑) PST－JUN㊭	1コイン イージー設定
3	餓狼伝説スペシャル (テリーボガード㊅㊒)	2,380,300	㋯は深青の㋯♡ PST－VAP㋯	ALL 東・タン・クラおちD×28
4	ソウルエッジ (ヴォルド㊅㊐)	3′41″20	パンツ観賞ゲーム♡ PST－AOI	ALL パンツ×2
5	ソウルエッジ (ソン・ミナ㊅㊐)	4′12″74	やるだけムダだと思う♡PST－JUN㊭	ALLみたいな♡ へきる1号
6	ナムコクラシックVol.1 (マッピーアレンジ)	3,498,260	Y. F	ALL1ミス 来店ありがとう♡
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,626,000	PTC	ALL根性レベル (早乙女優美)
8	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット㊅)	1,384,500	ZST－MR2	2－7後半 来店ありがとう♡
9	鉄拳2 (ポール㊅㊒)	1′08″26	㋧×2 (パターン改良中)	ALL ㊇46″ 旧バージョン
★	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン㊅㊒)	17,017,700	PST－STER	ALLR=39 (D×5)

八千代プレイランドカーニバル ☆=1（159）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX (震電)	11,789,700	でんこー2	ALL ㊅付 Ⓢ×6 Ⓟ×4
2	究極タイガーII (1P)	8,062,400	虎	ALL ㊅付
3	パズルボブル2 (パズルモード)	64,080,440	BUH	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	1,522,200	9MH	ALL ㊅㊒付 ノーミス Ⓟ×9
5	リアルバウト餓狼伝説 (望月 双角)	1,415,400	9MH	ALL ㊅㊒付 ノーミス Ⓟ×7
6	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,358,100	9MH	ALL ㊅㊒付 ノーミス Ⓟ×5
7	リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	1,349,000	Y. H	ALL ㊅㊒無 ノーミス
8	リアルバウト餓狼伝説 (ホン・フゥ)	1,181,400	9MH	ALL ㊅㊒付 ノーミス
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=2（30）

埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (最上級T・T)	1′36″762	ATF－ROD	完走 かべ×3 ギア運付
2	レイブレーサー (中級T・T)	1′50″867	PNT－ぽん	完走 ギア運付
★	レイブレーサー (初級T・T)	1′44″433	ATF－BOM	完走 ギア運付
4	ぷよぷよ通	715,919	さらばせSPD・・・・ SPO－水無月愛理	ももも17連鎖 BLOCK572
5	パワードリフト (Aコース)	6′48″45	ATF－REV	完走
6	パワードリフト (Bコース)	6′44″06	ATF－Ⓕ	完走
★	ハチャメチャファイター	99,525,650	DBL－MOL－NAT㊉	30面（4－6）ボス 運付
8	沙羅曼蛇	10,000,000+α	大出ナンバーズ会員 YAM	5機 13－4で達成
9	ナイトストライカー	23,371,520	オレンジずきん ぱるぱる	Qゾーン
10				

熊谷ガリバー ☆=0（36）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,064,400	たけぞう マニア人へ BBS0485－27－2518	2－5 ㊅
2	首領蜂 (TYPE－C)	37,811,230	A Z	ALL ㊅ 残×
3	鉄拳2 Ver.B (アーマーキング)	2′04″78	デビルハンド西村 (DEV)	ALL
4	ぷるるん	927,300	RIZ－Sho	22面
5	闘神伝2 (エイジ)	3′38″26	雄一君、今度は君だ!! ゆー介	ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(美樹原 愛)	1,527,300	雄一君、俺はやったぜ ゆー介	ALL
7	パズルボブル2 (表面)	268,383,590	PTC	ALL
8	バーチャコップ2	667,458	GTA	ALL
9	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,187,700	FELicity ArAi	ALL P×5
10	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー)	1,406,700	新成人	ALL

GAME in DAIEI ☆=1（30）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	5,324,500	NLB－ALT－㋟	G－9.3 ステージ5
2	19XX	16,045,600	NLB－ALT－㋟	ライトニング ALL
3	19XX	15,048,800	MOL－SAI－イサム	シンデン ALL
☆	沙羅曼蛇2	1,855,300	KU ㊔	ALL 2P側
5	ソウルエッジ	7′36″34	DAS	ALL ジークフリート
6	ミッドナイトラン	153,400	S. I	中級 ALL TUNEDスープラ
7	ミッドナイトラン	146,600	MIRAGE－NLB－MAX ㋠	中級 ALL TUNEDNSX
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,746,000	SPD－水無愛理㋡	ALL 藤崎 詩織
9	バトルガレッガ	4,327,870	NLB－KNTR	G130 ステージ5
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0（19）

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ95	439,000	中西 彰彦	京、リョウ、イオリ
2	サイバーサイクルズ	3′33″161	後藤 徹也	NVR750R
3	ソウルエッジ (ボルド)	4′52″50	バシリー平岡	クリア
4	ソウルエッジ (ソフィーティア)	4′40″93	NJC－DAN	クリア
5	ストリートファイターZERO	2,038,100	丸山 洋史	ゴウキ ダン有
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,653,200	AM－KTZ	美樹原 根性 ALL イージー
7	リアルバウト餓狼伝説	1,720,200	JSK－黒木君	舞（赤） ノーミス
8	バトルガレッガ	5,300,100	みるのとクソゲー友の会（大阪）	ワイルド スネイル使用
9	鉄拳2 Ver.B	1′32″08	Faddy－REI	ポールフェニックス
10	バーチャコップ2	651,244	GAS	J215 3H159

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0（6）

埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	逆鱗弾 (TYPE－C)	1,458,980	SAMだ!!	ALL
2	ザ・キングオブファイターズ95 (京・タクマ・ロバート)	631,420	つるが8PO	
3	マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	1,760,900	豪鬼を極めし者	
4	サムライスピリッツ (ナコルル)	1,064,500	同 上	
5	スーパーマッスルボマー (ヴィクターオルテガ)	3,590,500	Pussy	
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0（17）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,656,900	茶 柱	1コイン ALL 藤崎
2	沙羅曼蛇2 ㊅	1,645,800	URD－NAD	1コイン ALL RED
3	ゲーム天国㊅ タイムアタック(ブーベラ)	13,496,850	岡花ファイブタントRでモウゲンカイデス	巨乳には理性なし イクセ百万回
4	ゲーム天国㊅ タイムアタック(ファイター)	13,637,710	まさにステゲー友の会 STG－MIC	新しいタコ使用
5	ゲーム天国㊅ タイムアタック(モモコ)	13,395,050	桃子のブルマも希望 はむはむ	ALL
6	19XX㊅ (震電)	14,395,100	URD－NAD	残×4 ALLS 百%×5 ALL
7				
8				
9	マーヴルスーパーヒーローズ (Drドーム)	4,004,600	HARD－M. M	ALL
10	SUPER上海ドラゴンズアイ (プロフェッショナル)	160,200	社 長	1CALL

君こそゲーメスト!

4回目集計	ナムコクラシックコレクション Vol. 1	ギャラガ(アレンジ)	連 保持 1,390,810	KSG	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		ゼビウス(アレンジ)	連 保持 5,632,510	G.M.C.R-I	チャレンジバンバン(愛媛)
		マッピー(アレンジ)	3,584,900	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		ギャラガ(オリジナル)	連 564,670	GEKi[illegible]	タウンスポット&マンモス城(大阪)
		スーパーゼビウス(オリジナル)	連 364,090 (AREA16)	JR.	ゲームプラザイエローハット(愛知)
		ゼビウス(オリジナル)	保持 1,366,350	MOI	プレイシティキャロット四日市店(三重)
		マッピー(オリジナル)	400,900	Y.F	池袋プレイランドラスベガス(東京)
	鉄拳2 バージョンB	キング	連必 1′32″85	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
		ジャックー2	連必 58″71	FTA-F'-Chi(春)	JOYCOM平店(福島)
		ジュン	連必 保持 1′37″11	若松Q太郎	
		ニーナ	連必 1′15″10	FTA-F'-Chi(春)	
		ヘイハチ	連必 1′09″53	FTA-F'-Chi(春)	
		ポール	1′08″01	鬼怒川竜三	ゲームハウスカントリーボーイ(広島)
		ミシェール	連 保持 1′31″45	全然なっちょらんスト(研)GUY	ビックウェーブ(高知)
		ヨシミツ	連必 1′24′31	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
		レイ	連必 1′20″55	DOS-EI-(B)	JOYCOM平店(福島)
		ロウ	連必 1′10″75	鉄友会ーノイロウゼーT.O	プレイシティ24(北海道)
5回目集計	戦球	対戦モード	保持 5,808,030	UCC	個人申請 スカイ(愛知)
		腕前判定モード	保持 6,108,400	PIS"G" "Z"に感謝	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	将棋の達人		保持 67手	AIXON-DEN(将棋知りません)	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
	銃弾嵐		連 2,278,190	ROBOCOP	サブカルチュア(福岡)
	ダンクドリーム'95		保持 161点	咆哮野郎ーまJU	アミューズメントメントスペース・フジ(大阪)
	バーチャコップ2		保持 858,264	M.K(川田)	チャレンジャー関大前(大阪)
	ぷるるん		3,954,300	MILK-GSK	個人申請 GAME'S MILK(京都)
	クイズドレミファグランプリ2		連 保持 4,344	CVM-MID涼	個人申請 エステラス茅ヶ崎(神奈川)
	ソニックウィングス3	アレックス	連 保持 3,307,100	GGE-WXW	GAME's WiLL(京都)
		エレン&シンシア	連 保持 3,187,400		
		ブラスター・キートン	連 保持 3,501,900		
		コウフル&リヴァー・N・ホワイト卿	連 保持 3,247,900		
		チャイカ&プーシカ	連 保持 3,387,500	PPR-NGM	アミューズメントスペース・フジ(大阪)
		ブレイザース	連 保持 3,448,000	GGE-WXW	GAME's WiLL(京都)
		ホワイティ	連 保持 3,253,200		
		真尾まお	連 5,221,200	尊師(親のコクシは48000)	アミューズメントスペース・フジ(大阪)
		マーカム	連 保持 3,795,400	GGE-WXW	GAME's Will(京都)
		緋炎	連 保持 3,635,800	GGE-WXW	

その2

さてさて次は、クリアが本当にできるのか!!と、言うくらいのちょ～激ムズシューティング、バトルガレッガです。まずはこのゲームの集計方法からです。

このゲームは、スタートボタンと、各ボタン（ショット、スペシャルウェポン、フォーメーションチェンジボタン）との押す組み合わせでそれぞれのモードに入りますが、問題のモードが1つあります。それは、「ステージエディット」です。このモードで、中間面（2～4面）を無くすこともできるのですが、このモードの使用は一切なしで集計します。そのほか、2周END、いきなり2周目の難易度から始める、2周目の難易度で2周ENDとそれぞれのモードがありますが、それらは一切集計しません。

あと、申請が余りにも少ないため、キャラ別集計はしません。機体のほうも、スペシャルウェポンの性能の一番いいワイルドスネイル（画面の一番右の機体）に申請が集中しています。

では、内容に入ります。ゲームの難易度はプレイを1回すれば解るほどの激ムズゲームです。それだけ難しいゲームなので、いかにゲームの難易度を上げないで進んでいくかが問題になっていきます。まず考えるのが「ショットのパワーアップを上げないでいく」でしょう。かと言って4～5面辺りから敵も硬くなっていき、どんどん押されていくのではないでしょうか。

でも今回トップのスコアは、なんと7面の中ボスまでいっています。次回、クリアは到達されるでしょうか?次回が本当の意味で楽しみです。

（次のページにつづく）

池袋プレイランドラスベガス

☆＝2 (64)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	バトルガレッガ	7,260,790	予備校生合格おめでとう KPL－NEK	7面中ボス ワイルドスネイル
2	19XX (震電)	16,776,500	TUG	ALL 残4
3	沙羅曼蛇2	1,433,800	しゃむっぺもまけない! SAMだ!!	ALL 残2
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,836,600	GAM	ALL 美樹原
☆	ナムコクラシックVol. 1 マッピー(オリジナル)	400,900	Y. F	ALL ノーミス
6	キャノンダンサー	4,036,480	KATZ－CHA	ALL 残0
7	首領蜂 (Bタイプ)	49,371,290	一般人H. S	ALL 残2
8	ゲーム天国 (タイムアタック・桃子)	13,220,530	うさぎ用心棒中毒 はむはむ	連射おそい
9	極上パロディウス(連) (ビッグバイパー)	4,280,200	RCA－NST	ALL ザコくてすいません
10	極上パロディウス(連) (こいつ)	5,262,000	ZKB－ジャイアン (7級)	ALL ザコくてすいません

プレイシティキャロット巣鴨店

☆＝5 (201)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ヴォルド)	3′16″20	MFC－星白金 あつし夫	ALL
☆	ナムコクラシックVol. 1 (アレンジマッピー)	3,584,990	Y・F	ノーミスALL
3	テトリスプラス (パズルモード)	376,200	DAB. S	ALL ノーマル
4	19XX (シンデン)	16,969,500	科学者	ALL (連) ノーミス
5	ゲーム天国 (ぶたさん)	12,413,860	KATZ－CHA	残20秒 (連)
☆	ダートダッシュ	4′24″90	たら.	SNOWスタート MT 完走
7	ナムコクラシックVol. 1 (オリジナルゼビウス)	11,811,860	Mr. きくやま君	ノーミスALL (連)
8	ナムコクラシックVol. 1 (オリジナルギャラガ)	525,390	Y・F	ALL (連)
9				
10				

TILT神保町店

☆＝3 (374)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バイハーフェイズ, (NEW Veasion)	15,869,873	MOL フルエンモ＝アマネ	ALL 1ミス 100×7
★	アルペンレーサー (初級・レース)	1′25″051	まらさし国たモブ名果内だワラ古い	完走
★	アルペンレーサー (中級・レース)	1′25″194	まらやり最今号ッ屋超強到 7発特	完走
★	アルペンレーサー (上級・レース)	1′50″921	勝山 !! 蒼 モ 急 2万発 !! ワ	完走
5	沙羅曼蛇2	1,540,000	(ち) (ジュフってキュ一へ一)	2－6ボス 2P側
6	マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,872,500	K. S	ALL 参考スコア
7	レイブレーサー (初級T. T.)	2′16″384	D. H	完走 MT 反力なし
8	レイブレーサー (上級T. T.)	3′16″629	D. H	完走 MT 反力なし
9	バトルガレッガ	(スコア募集中)	なんで「平」って漢字があんの?	
10				

荏原ゲームコーナー

☆＝5 (407)

東京都品川区旗の台3－12－3 J・BOX内1F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ (BAHN)	1′11″21	てる君	ALL ラクセル, 敗 41638Pts
2	アヴェンジャーズ (ノーマルモード(連))	686,200	おねーさんが1番♡ EGC－(神)STR	ALL クリスタル使用
3	アヴェンジャーズ (ストリートモード(連))	224,700	おねーさんが1番♡ EGC－(神)STR	ALL クリスタル使用
4	ソウルエッジ (リーロン)	5′23″67	おねーさんが1番♡ EGC－(神)STR	ALL
5	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5′44″50	おねーさんが1番♡ EGC－(神)STR	ALL
6	ビックトーナメントゴルフ	－14	EGC－(元)MKZ	ALL オーストラリア
7				
8				
9				
10				

キャッスル&YOU 2

☆＝4 (419)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	19XX (モスキート(連))	17,910,200	PTY－FUS	ALL
2	19XX (震電(連))	13,683,200	ダブリエックス	ALL
3	19XX (ライトニング(連))	13,828,300	バックリバーサル(K)	ALL
4	沙羅曼蛇2(連)	1,702,600	KSL－WARRIOR	2－6
☆	闘神伝2	2′20″76	アップルガイキチ	ALL ホーファイ使用
6	究極タイガーII(連)	10,197,410	RVS－R Y (CHOKU夫へ)	ALL
★	ストリートファイターZERO	3,726,100	HIZ－ASM(玉)	ALL
8	ヴァンパイアハンター (パイロン(連)(必))	2,074,900	PTY－PYO	ALL
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母５－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	2,467,380	甲岡健三	5面 グラスホッパー
2	バトルガレッガ	2,341,120	庚　龍零	5面 ワイルドスネイル
3	19XX	2,311,660	カットサロン　保坂	1コイン 6面
4	19XX	4,663,900	坤　龍	7面 モスキート
5	ゲーム天国	6,753,030	GGM	TAモード Z－DYNE－MKⅡ
6	逆鱗弾	1,507,480	庚　龍零	1コインALL Cタイプ
7	リアルバウト餓狼伝説	1,690,600	H. A	1コインALL ビリー
8	リアルバウト餓狼伝説	726,600	てづか君もどき	1コインALL ボブ
9	リアルバウト餓狼伝説	905,700	坤　龍	1コインALL 東
10	リアルバウト餓狼伝説	1,108,400	たなからぼた	1コインALL ホンフゥ

ゲームセンターポパイ ☆＝0（28）

東京都足立区綾瀬４－９－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）㊣	16,552,500	MOL－ SAI－イサム	ALL
2	19XX（モスキート）㊣	15,140,000	KSD－ MOL－ZXS	ALL
3	テトリスプラス	365,900	NGP－ANR㊕	ALL　パズル ノーマル
4	ナムコクラシックVol.1ゼビウス（アレンジ）	2,651,540	㊍DIN－PAN	EX－1で死亡
5	ナムコクラシックVol.1マッピー（アレンジ）	3,388,610	Y. F	ALL
6	キャノンダンサー	6,100,180	AXL－HG	ALL　残×2
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆＝1（163）

東京都葛飾区新小岩１－50－８　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイター（サガット）㊣	2,135,300	G. M. C. URAZ（バルログ落ち）	ALLR×39 爪×2
★	痛快ガンガン行進曲（李）	219,200	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲（シン）	198,630	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲（剛）	215,910	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲（キサラ）㊣㊙	211,330	GSM－YBK－つる	ALL
6				
7				
8				
9	19XX（ライトニング）㊣	12,731,600	GSM－YBK－つる	ALL　残×2 ALL S
10	レイブレーサー（初級T・T）	1′47″287	習志野ファミリアくん	完走 ギアボタン有り

ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（連付き）（ナンティーンダブルエックス）	12,936,700	LOR	ALL残2 遠征どうも。
2	沙羅曼蛇2（1P側）	618,400	TEN－てけー㊇	2－2面 2回目でクリア
3	ウルフファング（王牙）	834,990	GIL	Dコースクリアー ライフ残5
4	レイブレーサー（タイムアタック）	2′17″677	逆スピンぐるぐる YUU	初級T. T
5	リアルバウト餓狼伝説	1,018,600	ちっちゃいこ	山崎使用だと思う？
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,324,400	KING　うふ♡	ALL ジャガノート
7			店員心の叫び、RAYSTORMがやりたい	
8			そうすれば、ハイスコアーがんばるのに、、	
9	リアルバウト餓狼伝説	1,445,100	DCT	ALL ブルーマリー
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝1（11）

神奈川県鎌倉市大船１－23－７　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（ノーマル）モモコ　連付）	18,363,570	STG－つるぺたむね子	2－4 チビ桃子×2
☆	ゲーム天国（タイムアタック）（ファイターEX連付）	13,680,910	STG－MIC	
3	ゲーム天国（タイムアタック）（プーペラ連付）	13,848,760	ZFC－FCM	残タイム37秒
4	ゲーム天国（タイムアタック）（Z－DYNEMKⅡ連付）	12,813,060	ZFC－FCM	残タイム18秒 ナス1個落ち
5	ゲーム天国（タイムアタック）（ぴぐ　連付）	12,626,460	STG－MIC㊇	ちょっと満腹
6	ゲーム天国（タイムアタック）（モモコ　連付）	13,395,800	STG－桃柄パンツ（女児用）	桃子度120名
7	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,358,000	NEO－覇我亜怒	ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（鏡）	1,480,700	梦眠	ALL
9				
10				

中央プラザ大泉店３店集計 ☆＝0（20）

東京都練馬区東大泉１－35－６　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,288,200	ひでえお	1コイン2週クリア　2P側使用
2	でろ～んでろでろ	6,505,200	KZ	1コインクリア むずい
3	戦球（腕前判定モード）	5,475,250	ZAC－Ristar	LV99＋α ball2470
4	ゲーム天国（ノーマルモード）	12,338,630	PRQ	2－5 ぶたさん
5	ゲーム天国（ノーマルモード）	20,303,230	SBT	2－3 プーペラ
6	19XX	11,835,700	爆音の会	1コインクリア ライトニング
7	PANG 3	1,610,100	バーン＆セッキー	スペシャルクリア キャプテンホーク
8	バトルガレッガ	2,707,600	バーン＆セッキー	1－4 ワイルドスネイル
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732－１　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX㊣（震電）	13,220,900	留年シューターKBA	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,692,700	打ち切りって何。 KTM	ALL
3	19XX㊣（モスキート）	8,330,200	留年シューターKBA	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（双角）	1,458,200	告知なしで打ち切りって何。 XJR	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（美樹原　愛）	1,698,700	ぷよぷよ全国大会出場内定－AXZ－	ALL 根性モード
6	リアルバウト餓狼伝説（フランコ）	1,416,100	僕たちこの2ヶ月何してたの…。 YZK	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝0（111）

神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックVol.1（マッピーオリジナル）	382,460	Y・F	ALL　ノーミス
2	19XX（モスキート）	16,952,400	OGC－ZEATER©	ALL
3	19XX（ライトニング）	13,535,800	CKN	ALL
4	19XX（震　電）	14,550,700	CVM－NAK	ALL
5	沙羅曼蛇2	1,723,400	CVM－XAV	2周ALL
6	鉄拳2 Ver.B（デビル）	2′17″75	EGA＋HAKUDO	ALL
7	鉄拳2 Ver.B（平八）	2′13″81	EGA	ALL
8	ゲーム天国（ファイターEX）	12,113,070	CKN	ALLT. A
9	ゲーム天国（ZダインmkⅡ）	11,466,160	CKN	ALLT. A
10				

Front Row

東京都三鷹市下連雀３－34－４　☎(0422)71－7816

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）	1,070,300	RYO	
2	鉄拳（キング）	1′37″31	GOA	
3	19XX（中尉）	1,896,700	BCG	
4	PANG 3	3,361,307	L	
5	逆鱗弾	823,240	ABB	
6	セガラリーチャンピオンシップ	3′17″53	SHN	
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
バトルガレッガ…終わってます。弾の数、狂ってます。ドンパチが可愛く見えます。画面がチラつかないのが不思議なくらいっす。こんなゲームでも将来、ノーマル1コイン1周する人類は出現するんでしょうか？

●ゲームプラザ（熊本）
只今当店にはニューゲームが多数入荷中！でも、スコアーは未だ品薄です。今がチャンスです、腕に自信のある人はスコアーを申請してみてはいかがでしょうか。（スコアー申請はゲームプラザ九品寺店のみで受け付けております）
担当：DMF㊍

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）
ついにあの人がやめてしまいました、これからもがんばってください。これからは僕もスコアラーになれるようにがんばりますので、これからもよろしくお願いします。
by　只今練習中！

●プレイシティキャロット巣鴨（東京）
この号が発売されているころには、巣鴨が一段とパワフリャになってると思いますので、来店お待ちしております。
by　F沢

●T－LT神保町（東京）
「バトルガレッガ」いきなり入荷！（©渋谷ロフトWAVEテクノコーナー）沙羅曼陀も入ってます。ひそかに「大　砦」も入ってたりします。「あ～、やるしかないですよ」あと、いくらそのゲームが気に入らないからといって、そのゲームをやっている人のうしろで、「メカのセンスがない」だの「ゲンメツした」だとか言うのは失礼です。気を付けましょう。

●荏原ゲームコーナー（東京）
今、うえてます。女の子のファン募集中♡（真剣）
by発情期まっさかり－GA㊇

●ゲームコーナーフジ（東京）
遠征の際、お世話になったサブカルチュア、モンキーハウス本館の方々どうもありがとうございました。
by　SSMR, S-MRC　ゆかいな仲間達一同

●ゲームセンターナポレオン（神奈川）
Y、Fさん、OGCの方々遠征ありがとうございました。Y、Fさんの目の覚めるようなマッピーに感動しました。最近遠征客が増えてうれしいっす。
by　吉田

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
対戦も新作も入荷次第50円で1プレイ!!2号店アベニューpart2ではメダル1枚で1プレイ。1ゲーム20円？ハッキリ言って日本一安いです。

●ゲームパレス（静岡）
対戦したい方、女子高生の野良猫Ⅱ世がおあいてします。沖田総司（新撰組1番隊組長）について何か知っている方パレスにきてね♡チキンの方々来なくていいよ！
（もしかすると店員さんが灰皿&いすをプレゼントするかも）

●プレイキャロット松本店（長野）
当店では未だにガンバードが大人気。

君こそゲーメスト!

5回目集計	湾岸戦争	初級	連 保持 8,233,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
		中級	連 保持 11,441,200	外道T・H あとはまかせます。	
		初級	連 保持 18,723,300	エアロテーブルとアストロが共存する店㊟	
	ロックマン・ザ・パワーバトル		5,594,800（LV3〜6）	咆哮野郎ーまJU	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
	超人学園ゴウカイザー		保持 1,294,300	ELHーまかくんファイナル	ゲームプラザミッキー（広島）
	デンジャラスカーブス（上級）		保持 4′07″37	STG-MIC	TILT神保町店（東京）
	パズルボブル2		保持 490,147,210	DDC-AGAS-KACP	ゲームプラザイエローハット（愛知）
鉄拳2		ミシェール	1′30″51	AIXONーせのん	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
レイブレーサー		初級	ギア連射 1′44″433	ATF-BON	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		中級	1′50″774	PPR-IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
アルペンレーサー		初級	1′25″051	まらさし国たモブ名黒内だワラ古い	TILT神保町店（東京）
		中級	1′25′194	まらやり最今号ッ屋超強到 ク発特	
		上級	1′50″921	勝山 !!蒼 モ 急 2万発 !! ワ	
INDY500		ベイサイドストリート	2′56″939	R.N	個人申請 AGスクエア栄店（愛知）
ストリートファイターZERO		リュウ	連必 3,726,100	HIZ-ASM㊄	キャッスル&YOU2（東京）
バイパーフェイズ1（NEW VERSION）			15,869,873	MOL=フルエンモ=アマネ	TILT神保町店（東京）
ヴァンパイアハンター		パイロン	連必 2,074,900	PTY-PYO	キャッスル&YOU2（東京）
ワールドヒーローズパーフェクト		チビキャラ	連必 73,341,100（使用キャラ:J・カーン）	FIR	GAME's WiLL（京都）
ワールドヒーローズパーフェクト（大）		キャプテンキッド	連必 17,021,600	IPC-WHK-Ⓕ	JOYCOM平店（福島）
		ブロッケン	連必 17,017,700	PST-STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		マキシマム	連必 16,242,000	IPC-WHKⒻ	JOYCOM平店（福島）
		ラスプーチン	連必 16,218,000		
バーチャファイター2		ラウ	55″52	NAL	アイリン夢空間（岐阜）
セガラリーチャンピオンシップ		初級	2′42″33	ぎるはま㊫	ギャレッソ津田沼店（千葉）
		中級	2′27″38		
		上級	2′12″10	T.Yamasaki	タウンスポット&マンモス城（大阪）
ヴァンパイア		フェリシア	連 1,995,700	RBNー星 白 金ーぼ〜ず	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
スーパーストリートファイター2		サガット	連 2,135,300	G.M.C.URAⓩ（バルログ落ち）	ゲームコーナーフジ（東京）
		ザンギエフ	連必 2,132,200	ATCーまさし	サブカルチュア（福岡）
		キム	連必 41,241,500	WZH	GAME's DRAGON（京都）
痛快ガンガン行進曲		キサラ	連必 211,330	GSM-YBKーつる	ゲームコーナーフジ（東京）
		シン	198,630		
		剛	215,910		
			219,200		
達人王		李	7,964,440（7周目3面）	ヤキソバンDX	個人申請 ゲームタウンABC（宮城）
サンダードラゴン2		剛	連 6,020,480	KYO	個人申請 プレイスポットすーるぽん（東京）
大王1プレイヤー側			連 20,624,990	ヤキソバンDX	ゲームセンタードリーム（宮城）
戦国エース		ジェーン	連 1,919,400	渋谷鮫	個人申請 プレイスポットすーるぽん（東京）
		天外	連 1,955,300	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
はちゃめちゃファイター			連 99,525,650（4-6）	DBL − MOL − NAI㊤	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ジェミニウイング			2,202,030	GEKi㊂㊉	GAME's DRAGON（京都）
Mr. HERIの大冒険		マネー部門	¥35,740	JAGードラ博士引退H.S	個人申請 プレイスポットすーるぽん（東京）
ダイナマイトダックス			4,020,160	早乙女優美ちゃんー直線IPSTー㊙STR	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ストリートファイターZERO		ソドム	㊣㊙ 3,316,700	ツガ夫（皆様のおかげです）	個人申請GAME's WILL（京都）
ワールドヒーローズパーフェクト		チビキャラ	㊣㊙ 72,814,800	FIR	
ソニックウイングス3		緋炎	㊣ 3,635,800	GGE-WXW	
上海万里の長城		グレートウォール	528,580	9MH	八千代プレイランドカーニバル（千葉）

その3

次に究極タイガーⅡです。先行発売と言うことで、1月の下旬ごろにタイトーの店のほうに入荷はしていましたが、そのほかの店えの出回りが遅かったため、集計を1回見送らせていただきました。

このゲームは、あの名作、究極タイガーの続編でもあります。アイテムも赤（ショット）、青（ワイドショット）、緑（1Pはホーミング、2Pはサンダーレーザー）とあります。おや？黄色は？あの一番強かった黄色が…。

プレイの際に、敵が物凄く堅く、アイテムの赤や青では到底先に進むことができず、緑重視のゲームとなっています。よって緑の武器性質が違うということで、次回からの集計は1プレイヤー側と2プレイヤー側、別々に集計します。

いきなり内容に入っていきますが、稼ぎの主要と言えばやはりハイパーボンバーによるボーナスアイテムではないでしょうか。画面内にザコが多いところでどんどん使い、ボーナスを取っていくのがスコアを延ばす鍵でしょう。そのほか、ノーミス、ボンバー5個残し（面クリアの際のボーナスのMAXが5個）が必修。既に今回の集計でもかなり高い点数が出ています。

またまたお知らせですが、この1つ前のゲーメスト本誌中旬号より「ハイスコア講評〜会話編〜」が始まりました。これは、今回の集計に対する講評ですが、このコーナーでは、私1人で講評をするのではなく、もう1人（編集の嶋やん）と共に講評するものです。今後も楽しくやっていきたいと思うのでこちらのほうも読んでください。（滋賀のパパ。いけよ!!ミャ〜ミャ〜Ⓟ）

プレイシティキャロット松本店 ☆=0（27）

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック・モモコ）	13,391,230	FUJ	ALL ㊣ 残31秒
2	ゲーム天国（ノーマルゲーム）	31,071,710	TAD	ALL ㊣ ファイターEX
3	ガンバード（バルナス）	2,193,000	KSCー善之字元帥	ALL ㊣ 1周112万
4	ガンバード（マリオン）	2,042,100	TAD	ALL ㊣ 1周111万
5	ガンバード（アッシュ）	1,431,600	KSC-KLM	2−6 ㊣
6	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,733,900	YYY㊣	ALL ㊣ 残1でクリア
7	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,266,400	Ⓑ−T・F	2−5 ㊣
8	鉄拳2 Ver.B（ポール）	1′27″05	Faddy−REI	ALL
9	ソウルエッジ（ソフィーティア）	4′58″10	Faddy−REI	ALL
10				

グリーンプレイランド ☆=0（6）

岐阜県高山市西之一色町12−80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ（ソン・ミナ）	5′00″37	CPU…パワーアップしてるんじゃない…RYU	1CALL
2	ソウルエッジ（ロック）	4′50″37	空中コンボ…それはドリームぅぅ TKZ	1CALL
3	ソウルエッジ（ジークフリード）	5′37″96	いー感じっスね Jun K	1CALL
4	ソウルエッジ（みつるぎ）	6′23″73	まったく… MRK	1CALL
5	ソウルエッジ（ソフィーティア）	6′29″70	そーね PSY	1CALL
6	ソウルエッジ（ヴォルド）	7′55″00	絶対してるぅー EPH	1CALL
7	鉄拳2（ブルース）		どう考えても最強!!（byビクトル）SAT	
8	鉄拳2（リー）	3′39″20	ひまんより… ありがとう JUN	1CALL
9	D&DⓇ	ALL	D&D2入ってくれぇ 4人組の人	4CALL 4人同時
10	ゲーム天国	6,979,450	クリアしただけ…ひまつぶしぃー RYU	1週目ALL終了

アミューズメントスクエアYou&I ☆=0（21）

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(058)264−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（バン）	2′21″68	FRB	ALL
2	ファイティングバイパーズ（トキオ）	2′46″71	FBI	ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	981,000	TCC	ALL 根性 藤崎
4	レイフォース	6,825,900	F−C−F	ALL ㊣
5	バトルガレッガ	1,542,550	クリアできるの？	5面 クラスホッパー
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=5（124）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2 ㊣	1,812,700	近江からの使者	全2周ALL
2	19XX（P−38ライトニング）㊣	18,359,500	CYCLONE−R T	ALL
3	バトルガレッガ（ゴールデンバット）㊣	5,295,710	石塚弁当	6面 ノーマルコース
4	ゲーム天国（プーペラ）㊣	13,907,600	☆■♀	ALL タイムアタック
5	鉄拳2 Ver.B（レイ）㊣㊙	1′24″21	ARG→MRK	ALL
6	鉄拳2 Ver.B（ニーナ）㊣㊙	1′25″61	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
7	鉄拳2 Ver.B（ワン）㊣㊙	1′28″26	クランキーコンドル	ALL
8	鉄拳2（ミシェール）	1′34″15	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
9	バーチャボーリング	213	TIM−㊊	ALL
★	バーチャファイター2（ラウ）	55″52	NAL	ALL

オレンジハット砺波 ☆=0（2）

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	938,800	いたくら	2−6 中ボス
2	バトルガレッガ	1,723,400	カンダんジャンパー金が無い吉野	R−5 4号機
3	19XX	2,663,800	フリントロック尾山	P−38 ALL
4	バーチャボウリング	176	インター中毒 早瀬	IGS'
5	究極タイガーⅡ	423,600	キャンディ吉田さん	
6	ソウルエッジ	4′42″02	林 ジーコ	ソフィーティア ALL
7	でろ〜んでろでろ	6,031,820	新世紀IMF様	4人目
8	ストリートファイターⅡX	983,500	ACB=初号機	サンギエフ ALL
9	D&DⓇ2	42,550	NOP配線人間甲号	マジックユーザー R−3
10	ストリートファイターターボ	100人抜き	栄光の腰から入って確定です！小沼さん	ケン

GAME's DRAGON ☆＝0 (33)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスⅡ 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	5, 483, 220	GGE−WXW	7面 (連) ゴールデンバット
2	沙羅曼蛇 2	1, 772, 100	京城	2周クリア(連) 2P側
3	19XX	13, 717, 000	Tiny−DIL	クリア(連) モスキート
4	リアルバウト餓狼伝説	2, 541, 100	(松)	クリア ブルーマリー
5	ヴァンパイアハンター	5, 776, 000	Tiny−DIL	クリア(連) モリガン
★	餓狼伝説 2	41, 241, 500	WZH	クリア(連) (同) キム
7	ストリートファイターZERO	3, 206, 900	350万は出てたよ byホゲ氏	クリア(連) リュウ
★	ジェミニウイング	2, 202, 030	GEK(ミ)(ぬ)	クリア 5万×8 2万×14
9				
10				

AMZA11 ☆＝0 (14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(0597)89−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	闘神伝 2	7′37″63	RYO	カイン 1 CALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1, 512, 800	E・H・M	キャプテンアメリカ 1 CALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	2, 099, 000	県庁猛虎会熊野支部	アニタ 1 CALL
4	鉄拳 2 Ver. B	8′33″63	T・M	ロジャー 1 CALL
5	鉄拳 2 Ver. B	5′22″88	ASR	アンナ 1 CALL
6	鉄拳 2 Ver. B	3′57″13	NIS	リー 1 CALL
7	鉄拳 2 Ver. B	4′07″30	LOU	ジュン 1 CALL
8	鉄拳 2 Ver. B	4′17″11	NIS	州光 1 CALL
9	鉄拳 2 Ver. B			
10				

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝4 (191)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX (震電)	18, 493, 800	i. Clue−ISD	ALL 甘々くん
2	ファイティングバイパーズ	1′51″16	ずん	ALL バン使用
3	インディ500(中級)	2′28″091	場ちがいM. T	ALLあと3. 5秒なんてムリ
4	リアルバウト餓狼伝説 (フランコ・バッシュ)	1, 854, 700	GPN	ALL ストレート
5	テスリスプラス (ノーマル)	3, 000, 000	つかれ夫	ふつうのテトリス
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝11 (343)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	3′44″67	MAT	ALL ソフィーティア
2	究極タイガーⅡ (1P側(連)付)	1023万ぐらい	のりQ	ALL ノーミス
☆	ファイティングバイパーズ	50″95	RI 2	ALL バン
★	鉄拳 2 (ミシェール)	1′30″51	AXION−せのん	ALL (予)59秒
★	ヴァンパイア (フェリシア(連)付)	1, 995, 700	RBN− 星白金−ぼーず	ALL 1本おち D×8
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝3 (27)

三重県四日市市西浦2−4−5 ☎(0593)54−2266

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1, 657, 900	オクPHALI35	ビリー ノールーズ
2	リアルバウト餓狼伝説	177, 000	(そ) 下3ケタ忘れ。	秦 (弟) ノールーズ
3	戦球	2, 421, 010	AZE 11連チャン	レベル50 タマ832
4	ゲーム天国	8, 261, 580	K K	2−1 ブーベラ ノーマルモード
5	マーヴルスーパーヒーローズ	3, 613, 500	H・I・S・H	アニタ P×7
6	ナムコクラシックVol. 1	327, 760	JR ARERIS	ゼビウス (スーパー)
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝7 (177)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5′01″00	SRD−えくすたあ	ALL
2	テトリスプラス (パズルモード・ノーマル)	358, 200	TKB	ALL
3	ゲーム天国 (タイムアタック・ジェイナス)	13, 066, 060	APA−LAC− HERO	ALL
4	ゲーム天国 (タイムアタック・セリア)	13, 525, 040	YuR−SELT (あ)	ALL
5	戦球 (ノーマルモード)	4, 119, 340	SHW	ALL 花宮咲使用
☆	ナムコクラシックVol. 1 ゼビウス(スーパーゼビウス)	364, 090	JR	AREA 16
7	ナムコクラシックVol. 1 マッピー(オリジナル)	317, 950	JR	15面
8	鉄拳 2 Ver. B (カズヤ)	1′54″26	CIB−ササオカ	ALL
9	ダートダッシュ (激ムズT. T)	4′37″48	コマンチスト 氷の(団)	マウンテンスタート 完走
10				

チャレンジャー関大前店 ☆＝2 (79)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ときめき対戦 ぱずるだま	1, 426, 200	日 本 の 恥	如月使用 ALL 根性
2	19XX (ライトニング)	11, 936, 500	こんなモンです	ALL 1C 連付
3	19XX (モスキート)	12, 042, 100	さみあ	残2 1CALL 連付
4	ファイティング バイパーズ	2′07″57	21歳最後の日	1CALL (ハニー)
5	ナムコクラシックVol. 1 (マッピー)アレンジ	3, 150, 280	MPYよしみ君	残2 1CALL NHB×16
6	沙羅曼蛇 2	1, 674, 700	S. N	1CALL 連付
7	パズルボブル 2X (パズルモード)	261, 558, 620	FEV(た)	ALL 1C 表 (X) Wゾーン
8	究極タイガーⅡ (2Pスタート)	8, 467, 820	イライラ度200% S. N	1CALL連なし
9	マンクスTT (T. Tコース)	2′38″88	T. Tコース HIT	オートマ 完走
10	D&D® 2 (ファイター)	1, 935, 282	超人ヘラクレス 初号機	1C ラスボス レッドD殺

GAME's WiLL ☆＝30 (294)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	5, 493, 200	GGE−WXW	7面 (連) 右端のキャラ
2	19XX (震電)	18, 350, 200	GGE−WXW	クリア (連)
3	19XX (ライトニング)	17, 596, 400	GGE−WXW	クリア (連)
4	19XX (モスキート)	17, 451, 100	近江からの使者	クリア (連)
★	ワールドヒーローズパーフェクト (チビキャラ)	73, 341, 100	FIR	ALL(ハ) (連)(同) Jカーン
6				
7				
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0 (10)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇 2	816, 400	OZA	1コイン2周目4面 ノーマル連付
2	鉄拳 2 Ver. B (吉光使用)	2′35″53	辛味汁かけ飯	1コインALL ノーマル設定
3	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま(早乙女使用)	1, 545, 800	P. S	1コインALL ノーマル設定
4	マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン使用)	2, 706, 200	byT. K	1コインALL ノーマル設定
5	リアルバウト餓狼伝説 (秦崇雷使用)	1, 621, 000	OZA	1コインALL ノーマル設定
6	闘神伝 2 (エイジ使用)	8′02″10	イヌズカヨーチャンサン	1コインALL ノーマル設定
7	ギャラクティックストーム (Drミネルバ使用)	399, 200	らぶらぶでしゅ〜♡	1コインALL
8	クレイジークライマー (カザマタイガーシャーク)	304, 400	WTM(わ)	1コイン7面 天野ゲーム博物館
9	エリア88	1, 706, 930	I. W. A. O	1コイン 天野博物館
10	アサルト	835, 700	WTM(わ)	1コインALL 天野博物館

ハイスコア通信 お店から③

●グリーンプレイランド（岐阜）
ソウルエッジ相変わらず鉄拳に続き皆でわいわいやってます。新人さんどんどん来て遊んでくださいね。フリーノートも新作が入荷する度に進む速度が上がるのでとっても楽しいです。興味ある人はぜひ来店してください。
ソウルエッジのイベントもいっぱい行う予定です。

●AMZA11（三重）
D&D求む冒険者ー
AKI&ASR

●プレイシティキャロット四日市店（三重）
3月31日でPC四日市店は閉鎖する事になりました。この号が出る時には多分、あと2日あるはずです。31日は日曜日でもありますんで、最後の日はぜひ御来店ください。ということでハイスコア集計はあと1回だけあります。

●GAME's WiLL（京都）
みなさまのご来店をお待ちしております。市バス「高野」下車。高野交差点を北進し、1個目の信号を右折。ジオッコチッタの隣です。電車で来るなら、叡山電鉄一乗寺駅から西へ2分ほどです。

●GAME's DRAGON（京都）
2月25日をもちまして、私、ドラゴン店長は退職致しました。皆様、お世話になりました。
by ひかるん（PAJ）

●チャレンジャー関大前店（大阪）
えーとですネ、今、D&Dが4人用と、2人用の2台入って来ています。もーとってもパーティープレイが多いのでお友達をさそって、パーティープレイしに来てくださいませませー

●アミューズメントスペース・フジ（大阪）
AMスペースフジで通用する「フジ語の世界」その2、ボンバー特集
「ナイスボム」：ボンバーを使わない場所で追い込まれ、仕方なく使ったボムが結果オーライになること。
「予定ボム」：反応の遅いボンバーを、きつい場所に来る一歩手前で使うこと。ソニックウイングス2のエレン&シンシアのボムなどがそれにあたる。
「たかしボム」：ボンバーを使わなくてもいける場所で、安定を図るために妥協で使うボムのこと。
文責、Legion-ホエホエ君男

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
ACE君2月18日寒い中ご協力くださって有りがとうございました。前回のスコア申請においては、D、M、君とACE君には、私のミスだったことを、誌面をおかりしてお詫びさせていただきます。ゴメンナサイネー

ヒットゲームBEST10

上位陣に変動なし

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	バーチャファイター2	782	セガ
2	2	リアルバウト餓狼伝説	672	SNK
3	3	鉄拳2	506	ナムコ
4	4	ファイティングバイパーズ	334	セガ
5	5	ストリートファイターZERO	318	カプコン
6	12	19XX	232	カプコン
7	6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	211	コナミ
8	―	ソウルエッジ	185	ナムコ
9	7	レイブレーサー	166	ナムコ
10	―	沙羅曼蛇2	143	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
ザ・キング・オブ・ファイターズ 125	マーヴル スーパーヒーローズ 124	パズルボブル2 95	バトルガレッガ 94	バーチャストライカー 86

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	2	バーチャファイター2	666	セガ
2	1	リアルバウト餓狼伝説	655	SNK*
3	3	鉄拳2	406	ナムコ
4	4	ストリートファイターZERO	315	カプコン
5	6	ファイティングバイパーズ	265	セガ
6	―	沙羅曼蛇2	242	コナミ
7	―	ソウルエッジ	218	ナムコ
8	5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	208	コナミ
9	―	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ	191	カプコン
10	9	マーヴルスーパーヒーローズ	168	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
ザ・キング・オブ・ファイターズ95 148	バトルガレッガ 126	19XX 125	パズルボブル2 88	レイブレーサー 75

盛り上がりに欠ける冬

今月は、新製品がいくつか発表されたのですが、まだ入荷直後のゲームが多いという状況です。このような機種は、今月の順位のみで評価するのは難しいという感じです。

上位の状況はあまり変わっていません。バーチャファイター2が両部門の1位を奪回しましたが、リアルバウト餓狼伝説も依然好調を維持しています。この2つのゲームはプレイヤー層がほぼ完全に分かれているようです。

以下、ファイティングバイパーズ、ストリートファイターZEROと続きます。この固定化されたラインナップが、今年の冬の新製品の不調さを物語っている気がします。

今年度の目玉と期待していたソウルエッジですが、スタートは期待したほどではないようです。ポリゴンでありながら、さまざまな効果で非常に美しいグラフィックを再現しています。この点は、私自身、とても魅かれるところです。

ところが、プレイしてみると今ひとつ、つかみどころがなく、面白さのポイントが分かりにくくなっています。しっかりち密にできているゲームなので、バランスが崩れているわけではありません。ゲームは核となる面白さがまず必要であるということでしょうか。ゲーム作りの難しさを改めて感じさせられます。

通信台が好調 D&D®

コナミの沙羅曼蛇2は、出回りがよく、安定した人気を得ています。オプションのシステムも、工夫が感じられます。

しかし、私のような元祖沙羅曼蛇をゲームセンターで見て、こりゃ凄いと思っていた世代から見ると、物足りなく見えてしまいます。特殊効果を使った、強烈なインパクトを持ったハードなシューティングを期待したいところです。

カプコンの、ダンジョンズ&ドラゴンズ®（いわゆるD&D2）は、好調な滑り出し。うまいプレイヤーには、長時間遊べるのですが、多人数プレイでインカムを稼いでいきます。多人数プレイが盛り上がっているところといないところでは、かなりインカムに差が出そう。多人数プレイでちゃんとゲームになっているところは、高く評価されるところです。

来月は、バーチャロン、セクシーパロディウスなどが注目の新作です。（ぜんじ）



茨城県　アルバトマス君

タウンスポット&マンモス城　☆＝2（162）

大阪府茨木市中津町4－3　☎(0726)37－5311(タンスポ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	19XX（ライトニング㊈）	18,696,800	CYCLONE－HURRICANE	ALL 残5 Ⓑ×5
☆	ナムコクラシックVol.1（ギャラガオリジナル㊈）	564,670	GEKI	ALL 1万×8
3	でろ～んでろでろ	7,705,100	飼葉優里	ALL ふつう
4	ビッグトーナメントゴルフ（コース:JAPAN）	－20	ばや兄	ALL 自己ベスト
5	バーチャロン（テムジン）	5′51″90	デカタク	ALL 1本制 中ボス無し SS
6	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′42″88	T. Y?	ALLMT
★	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2′27″38	T. Yamasaki	ALLMT
★	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′12″10	T. Yamasaki	ALLMT
9	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオン）	3′17″05	T. Y お．ま．け	ALLMT
10	1943（㊈）	3′434,720	SGP－SV－TNK	ALL 10万×0

タイトーイン002スタジアム　☆＝6（281）

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーII㊈	10,712,140	つまんないもんはつまんない	クリア 1P側
☆	19XX㊈（蒼竜）	18,612,700	GGE－K N	クリア 残5
3	19XX㊈（ライトニング）	18,264,000	はぐれうんこ	クリア 残5
☆	ゲーム天国㊈（タイムアタック、ブーペラ）	13,958,360	PPR IZK	クリア くまおそい
5	ゲーム天国㊈（タイムアタック、Z-DYNE）	12,768,970	ホゲッ	クリア
6	ナムコクラシックVol.1（マッピーアレンジ）	3,276,110	SUR－DKS	クリア 1ミス
7	ナムコクラシックVol.1（スーパーゼビウス㊈）	322,080	BOSTON君元気？	AREA15
★	レイブレーサー（中級T.T）	1′50″774	PPR－IZK	完走 MT
9				
10				

アミューズメント・スペース・フジ　☆＝9（26）

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル㊈）	6,694,800	PPR－NGM	C 6面 面セレクトなし
2	D&D®（ファイター㊎）	2,515,202	AXIOM－H. Y	1CALL ロケVer.
3	沙羅曼蛇2（2P側㊈）	1,625,900	S. N	2周ALL 残×0
4	19XX（蒼竜㊈）	17,931,000	GGE－K N	ALL
5	19XX（ライトニング㊈）	15,414,900	Lyc. M	ALL
☆	ソニックウィングス3（真尾まお㊈）	5,221,200	尊師（親のコクシは48000）	2周ALL 金なし
7	戦球（腕前はんてい）	4,812,740	Legion－ホエホエ君	Lv. 99 2343個
★	ロックマン・ザ・パワーバトル（Lv3～6）	5,594,800	咆哮野郎－まJU	ALLP×4 ロックマン使用
9				
10				

ゲームセンターピノキオ　☆＝0（34）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（ライデン）	4′14″66	SVR－NGF	ALL
2	バーチャロン（フェイ・イエン）	9′31″45	ディックさん	ALL
3	バーチャロン（バイパーII）	10′41″59	ディックさん	ALL
4	沙羅曼蛇2（㊈付）	879,600	ディックさん	2－6
5	19XX（蒼竜㊈）	15,640,000	ダビングマニア	ALL S×7
6				
7				
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1（15）

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(072)759－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（蒼竜）	13,847,100	毒舌トーク	ALL ノーミス S×5
2	19XX（モスキート）	13,066,700	ACE	ALL ノーミス S×5
3	ゲーム天国（タイムアタック）	10,745,460	ACE	ブーペラ
4	ゲーム天国（タイムアタック）	8,983,770	DM・翔	Z－DYNE
5	ゲーム天国（タイムアタック）	7,965,260	穴ウメ、ACE	ファイターEX
6	ゲーム天国（タイムアタック）	6,958,040	穴ウメ、ACE	モモコ
7	ストリートファイターZERO（ローズ）	2,426,000	連必なしでこの得点！ひげざるローズ君	ALL P×17, D×2
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝0 (105)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	5,421,670	K M	6面 面とばし無
2	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	550万＋α	長田仙人 月イチ常連	6面ボス 面とばし無し
3	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	400万位	㊀	6面入ってすぐ
4	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5′20″13	わいわい	ALL
5	ビックトーナメントゴルフ (JAPAN)	－21	FAD－IDA 30cmさし使用	ALL ドイツ人 E×3 B×15
6	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	2,651,700	★－．．C	ALL ALLSSS
7	究極タイガーⅡ (2P側－C)	8,084,490	㊀ C－TYPEって何？	ALL
8	19XX (モスキート)	16,421,200	K M	ALL 残×4 B×4
9	19XX (ライトニング)	16,244,600	わいわい	ALL 残×4 B×3
10	19XX (震電)	16,092,500	鉄拳珍味	ALL 残×4 B×0

ゲームゾーン灘店&境店 ☆＝0 (14)
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット	191,315	RED	上級 1ミス ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,293,100	RED	まい ALL
3	テトリスプラス	235,400	RED	パズルモード
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,249,800	KEV	鏡 ALL
5	19XX	7,204,300	RED	震電7面連付
6	沙羅曼蛇2	357,500	RED	ノーマル 6面
7	19XX	6,314,700	D. S	ライトニング 7面
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,256,900	GOD	早乙女 最終面
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,129,100	KEV	藤崎 最終面
10	19XX	4,011,700	RED	モスキート 7面

川島玩具店 ☆＝0 (19)
兵庫県高砂市高砂町治屋町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,165,600	R G	ALL
2	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,917,900	ただいま遠征中!! 川西のひげ	ALL
3	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,347,600	ひ げ	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1,208,800	ひ げ	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,127,800	NOA	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)	1,102,300	閑	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (フランコ・バッシュ)	1,016,600	DUO	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (アンディ・ボガード)	843,300	AOI	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	836,500	蘭 草	ALL
10	ザ・キングオブファイターズ'95 (キム、京、リョウ)	362,460	AGE	ALL •

モンキーハウス本館 ☆＝9 (253)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	逆鱗弾 (TYPE C)	2,354,780	G.M.C. げえものごんちゃん(留)ねん(バ)(カ)	ALL以下工場設定
2	19XX (P－38)	17,982,700	CYCLONE－HURRICANE	ALL 残5
☆	キャノンダンサー	6,260,040	G.M.C. (し)ん だ(ち)(ん) YST氏に大感謝	ALL
☆	バーチャロン (テムジン)	4′09″66	G.M.C. R－I	ALL
5	ギャラクティックストーム	271,300	し道T・H(か)(す) ×□△様に超感謝	ALLP×S ストーリーモード
6	ギャラクティックストーム	715,000	死死死死死死死死死死死死死死死セントリー	ALLP×12 VSモード
7	ワールドクラスボーリング	300	G.M.C. R－I	ALL
8	でろ～んでろでろ	8,378,700	死死死死死死死死死死死死死死左遷はやめて	ALL むづい
9	D&D®シャドーオーバーミスタラ	1,315,451	G.M.C. 清川	ラスボスの1つ前 ファイター使用
10	バトルガレッガ (G－913)	2,865,360	住吉君	最終面エアポート 面セレクト有

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝1 (38)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ジークフリート)	5′15″40	T. N	ALL 小野田店
2	ダートダッシュ (激ムズ)	4′38″30	TZR	ALLAT 宇部新川駅前店
3	沙羅曼蛇2	1,229,600	HYDE	2周ALL 宇部新川駅前店
4	19XX	12,167,200	BBD	ALLL30元帥 山口温田駅前店
5	究極タイガーⅡ	9,615,900	HYDE	ALL 1P使用 宇部新川駅前店
6	ビックトーナメントゴルフ	－19	DGJ	ALL ドイツ 山口温田駅前店
☆	マンクスTT (ラクシーコースト)	2′02″37	UCC	ALLMT 小野田店
8	でろ～んでろでろ	4,022,600 (10′16″66)	T. N	5面 ふつう 小野田店
9	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	1,715,120	KOD月読	4面 小野田店
10	ビックトーナメントゴルフ	－11	K?H	ALL ジャパン 小野田店

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0 (9)
広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	797,600	ZU	2－4
2	19XX (震電)	11,137,900	マーラ	ALL
3	19XX (モスキート)	10,496,400	ちょっと本気鬼怒川竜次	ALL
4	19XX (ライトニング)	8,936,600	途中までよかったのに	
5	鉄拳2 Ver.B (ポール)	1′08″01	鬼怒川竜三	ALL
6	鉄拳2 Ver.B (ニーナ)	1′18″48	鬼怒川竜三	ALL
7	ファイナルロマンスR	ALL	SAN	
8	ファイナルロマンスR	ALL	おいら	
9				
10				

サブカルチュア ☆＝3 (141)
福岡県筑紫野市宮田町581－6 黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	究極タイガーⅡ	10,944,160	わいえむ	ALL 1P
2	ナムコクラシックVol.1 (ゼビウスオリジナル)	1,248,170	湾岸友の会関西支部？(ぬ)じろ	ALL
3	沙羅曼蛇2	1,300,800	ニーナ	ALL
☆	銃弾嵐	2,278,190	ROBOCOP	ALL
★	スーパーストリートファイターⅡ (ザンギエフ)	2,132,200	ATC－まさし	ALL(連)(必)付
6	19XX (震電)	17,305,500	OOT	ALL
7				
8				
9				
10				

丸久小郡町店ファミリーランド ☆＝0 (9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX	8,368,400	T. K	(連) モスキート ALL
2	19XX	9,914,500	しーろーえっくす	(連) 震電 ALL
3	沙羅曼蛇2	912,500	しんたろう	(連) 2－5
4	リアルバウト餓狼伝説	1,120,800	まさき	ジン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,156,400	まさき	テリー ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,143,900	Y・K	マリー ALL
7	リアルバウト餓狼伝説	1,041,300	山本せーじ	ジョー ALL
8	沙羅曼蛇2	?	ぼくにもいけた2－5 山本一文 17才	(連) 2－5
9	鉄拳2 Ver.B	2′19″21	M. H	平八 ALL
10	鉄拳2 Ver.B	1′55″31	まさき	ポール ALL

オキモト ☆＝0 (18)
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX (モスキート)	13,999,700	苦鳴	ALL (連)
2	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,499,300	JFK	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (アンディ)	1,451,300	SiN	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	1,250,900	DOI	ALL
5	闘神伝2 (カオス)	5′14″96	KIM	ALL
6	闘神伝2 (デューク)	5′20″20	ブラック	ALL
7	闘神伝2 (トレーシー)	5′45″96	いちょう	ALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,536,900	KS	ALL
9	マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	1,779,000	NO	ALL
10	マーヴルスーパーヒーローズ (キャプテンアメリカ)	1,693,200	GOM	ALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	2,138,500	MEGA T	1CALL アンディ
2	リアルバウト餓狼伝説	2,074,000	NELUTON	1CALL テリー
3	リアルバウト餓狼伝説	1,717,200	P. SUNDER	1CALL 望月双角
4	リアルバウト餓狼伝説	1,169,900	GMG	1CALL ジョーヒガシ
5	リアルバウト餓狼伝説	1,084,000	BBC	1CALL キム
6	リアルバウト餓狼伝説	1,429,500	LUCK G	1CALL ボブ ウィルソン
7	リアルバウト餓狼伝説	936,300	M・佐々木	1CALL 不知火舞
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,309,500	中村 幸平	全クリア根性モード 藤崎使用
9	テトリスプラス	325,700	S・F	ALL パズルノーマル
10	闘神伝2	6′48″38	J・D	ALL ソフィア使用

タイトーイン空港通り店 ☆＝0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	2,557,000	SUR たけし 新スタンド開発中	ALL 連必付 ノーマル
2	マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	3,650,300	SUR－R T(犯) 石谷地獄の寒中水泳	ALL 同上
3	マーヴルスーパーヒーローズ (マグニート)	2,854,100	SUR－R T(犯) 8号地獄の風と木の詩	ALL 同上
4	V・V(再入荷)	33,309,710	SUR－XEX M／ 再練習予定	ALL リクエスト入荷
5	究極タイガーⅡ (1P側)	9,475,430	SUR－R T(犯)	ALL (連)
6	究極タイガーⅡ (2P側)	7,898,220	SUR－R T(犯) 次回ガンネイル予定	ALL (連)
7	アルペンレーサー (初級)	1′27″649	やないけとしゆき ラブラブよっち	完走 ノーマル
8	インディ500 (ハイランドレースウェイ)	2′32″05	SUR XEX M／	完走 ノーマル
9	グリッドシーカー (再入荷)	1,904,300	SUR－R T(犯) ステンオになりました	ALL (連) (ボンバー使用)
10	パズルボブル2 (Xモード)	110,678,850	SUR－R T(犯) エースドライバー入荷	ALL 穴ウメ

ゲームプラザミッキー ☆＝3 (37)
広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,666,200	おっらーい ELH－HEQUIL	ALL 連付 2P側
2	ソウルエッジ (タキ)	4′56″43	NEZ－GYO	ALL
3	ソウルエッジ (ソンミナ)	5′14″00	NEZ－GYO	ALL
4	闘神伝2	3′53″53	ELH－ときめきまか	ALL トレーシー
5	リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	2,531,900	NEZ－GYO	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	2,185,600	NEZ－GYO	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	2,026,000	NEZ－GYO	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,927,800	F. H	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	1,979,000	NEZ－GYO	ALL
10				

ハイスコア通信 担当者から

この締め切りのとき、「GAMEs WiLL」は改装中と言うことで集計項目が5個と勢いがないと思われるが、「ソニックウイングス3」「テトリスプラス」の保持が残っていて、今月も大量、☆を9個をゲット。

次回より大量の☆の保持がなくなるが、2位との差がすでに18個の差だ。まだまだストックはあるが、☆争いはまだまだ前半。どこまで延ばすのであろう。

今月の2位も変わらず福島の「JOYCOM平店」となっている。今回も鉄拳2で☆5個を獲得。しかし、問題は、今後、☆を獲得できるゲームが無いと言うところだ。今回も古いゲームを織り交ぜて申請をしてきている。でも頑張ってほしいところだ。

3位の東京の「プレイシティキャロット巣鴨店」が上がってきた。今回保持が3個、今回の集計で☆5個、計14個を獲得している。巣鴨店も3月末現在、B2にも作っていてまた広くなるようだ。ゲームの入荷が良い分スコアを狙えるので、今後の☆争いで、東京のゲーセンの意地をみせてほしい。

☆獲得数上位店(2.29～4.30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's in WiLL	9	30
2	JOYCOM平店	5	15
3	プレイシティキャロット巣鴨店	5	14
4	プレイシティ24	3	11
5	プレイシティNASA杉本町店	2	11
5	アミューズメントスペース・フジ	5	10
7	モンキーハウス本館	6	9
8	ゲームプラザ・イエローハット	3	7
9	プレイランドスカイシアター	3	5
9	タイトーイン002スタジアム	3	6
9	サブカルチュア	2	6

次回のスコア締め切りは
4月21日
(22日消印有効)

君もめざそう!ハイスコア!

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後7時から9時まで受け付けているぞ（担当：藤田）。

ホワイトハウス箱崎店　☆＝4（54）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F　☎(092)641―9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,618,400	INDICK―APL	連付き 2周ALL
2	19XX	17,698,700	CYCLONE― HURRICANE	連付き　ALL P38　残×5
3	ビッグトーナメントゴルフ	−20	N'SA	日本　ALL ジジイ使用
4	ぷよぷよ通	712,930	NBR	ALL　Ⓑ522 MAX16連鎖
5	ファイティングバイパーズ	1′23″17	BOY	ALL ジェーン使用
6	バーチャファイター2	1′09″69	ちゅいぢゅ	ALL パイ使用
7				
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ　☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎(0955)23―2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2バージョンB	2′09″63	Mr―JOE	ALL　連無 ポール
2	D&D®シャドーオーバーミスタラ	76,413	Mr―SN―0113	S－3－A連無 シーフ
3	19XX	5,310,100	Mr―SAKAKI	S－5　連無 震電
4	闘神伝2	5′08″73	Mr―GOKO	ALL　連無 ソフィア
5	リアルバウト餓狼伝説	1,272,200	Mr―B・M	ALL　連無 不知火舞
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,960,600	Mr―END	ALL　連無 アイアンマン
7	パズルボブル2	14,971,660	Mr―END	ALL　連無
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,581,800	Mr―人斬三昧	ALL　連無 ナコルル
9	ストリートファイター ZERO	2,305,000	Mr―MIO―K	ALL　連無 ケン
10	ときめきメモリアル・対戦ぱずるだま	只今スコア申	請ナシ募集中!!	連無

神宮前キャロットハウス　☆＝0（5）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29―3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神伝2	7′06″46	MGF―ZIN	1コインALL エリス使用
2	ソウルエッジ	4′23″73	館林見晴	1コインALL ソフィーティア使用
3	ソウルエッジ	5′49″63	ベ○ボーマン　レオ	タキ使用 1コインALL
4	ナムコクラシックVol.1 ゼビウス(オリジナル)	777,110	ひまつぶし	1コイン 16エリアEND
5	ステークスウィナー	13億7,040万円	なんとかしは ガブリエル	1コインALL ユーロビート使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ　☆＝2（218）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362―0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャノンダンサー	6,239,180	UTI	1CALL　連無 ノーミス5万×6
2	ゲーム天国(T.A.ブーペラ)	13,438,340	KMM	1Cクリア ダメ
3	ファンキーヘッドボクサーズ(ハネダ使用)	41.69	KMM	1Cクリア オールTKO
4	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7169m 5	D.WIN リュードクレウス	ゲージ満たん 2P側ソフィア
5	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	98.81	100秒は可能！？まだ伸びる。	ジャンプ117回 当然リタイア
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店　☆＝0（12）

鹿児島県国分寺中央3－12－37　☎(0995)47―3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX(モスキート)	9,388,700	KEI	ALL
2	19XX(ライトニング)	9,316,400	TAC―適当	ALL
3	19XX(震電)	5,527,900	さようなら～ ㊋	7st
4	ソニックウィングス3(ブラックウィドウ)	1,993,800	SHT―S.K	2－4
5	ソニックウィングス3(真尾まお)	1,782,800	SHT―S.K	2－2
6	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,677,200	K	ALL
7	でろ～んでろでろ	3,610,200	さようなら㊕鮮魚店	6人目
8	究極タイガーII	2,549,070	SHT―S.K	4st
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
3月発売					
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘	8－4	3/12	ワンポイントアドバイス 打ち上げて、ラッシュ攻撃～追い打ちで大ダメージだ!
だい好キッス	コナミ	バラエティ	8－1	3/13	
スラムダンク2	コナミ	スポーツ/バスケ	8－3	3/21	
ストリートファイターZERO2	カプコン	格闘	8－6	3/25	
NEOドリフトアウト	ビスコ	ドライブ	2－2（8－2）	3/28(予定)	ドリフトアウトシリーズ第3弾 今回はNEOGEOです。
カラオケクイズ イントロDON DON	サン電子	パズル	4ボタン	3月中	
グランドストライカー2	ヒューマン	スポーツ/サッカー	8－3	3月中	
まうすけの オジャマざ わーるど	データイースト	パズル	未定	3月上旬	
スーパーフットボールチャンプ	タイトー	スポーツ	8－3	3月下旬	ハットトリックヒーローがCGになってリバイブ!!
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	4－2	3月下旬	
アクウギャレット	バンプレスト	シューティング	8－2	3月下旬	「企業VS国連」の異色大戦勃発!!
4月発売					
E雀ハイスクール	セイブ開発	麻雀	KB	4月中	
バーチャファイターキッズ	セガ	格闘	8－3	4月中	
STORM BLADE	ビスコ	シューティング	8－2	4月中	超リアル・超ド迫力シューティング!
流星雀士キララ☆スター	ジャレコ	麻雀	KB	4月上旬	
バブルメモリーズ	タイトー	アクション	8－2	4月上旬	バブルシリーズ第3弾! でかアワを使って謎を解いて下さい!
サイキックフォース	タイトー	格闘	8－3	4月下旬	ウワサの空中超能力戦がまもなくインストア!!
神風拳	ザウルス	格闘	8－4	4月予定	もう出来てます、発売まであと少し!!
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	4月～5月(予)	AOUショーバージョンより少しシステム変更あり、より遊び易く生まれ変わる
スーパーリアル麻雀PVI	セタ	麻雀	KB	春頃	声優さんたちが歌う主題歌入り。キミたちも一緒に歌ってね!!
発売日未定					
ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖～	ADK	格闘	8－4	未定	もう少しもう少し待ってね
ジェットウェーブ	コナミ	体感	特殊	未定	
ビシバシチャンプ	コナミ	バラエティ	1～3ボタン	未定	
戦国ブレード	彩京	シューティング	8－2	未定	女「せんごく&ブレード!」 男「えっ?! キミ、まさか…」
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	8－4	未定	
SUPER GT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	未定	
バーチャファイター3	セガ	格闘	未定	年内	
ソニック ザ ファイターズ(仮)	セガ	格闘	8－3	夏予定	
エースドライバー ビクトリーラップ	ナムコ	ドライブ	ハンドル	未定	
ナムコクラシックコレクションVOL.2	ナムコ	アクション	4－1	未定	
ダンクマニア	ナムコ	スポーツ/バスケ	未定	未定	
プライムコールEX	ナムコ	スポーツ/サッカー	未定	未定	
三刻志	ミッチェル	パズル	8－2	未定	

これがオススメオリジナルコンボ!

(カプコン)

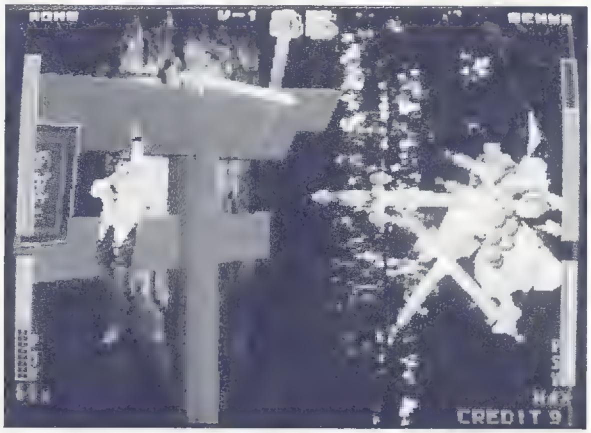
ストリートファイターZERO2

ゲームシステム制覇!

(タイトー)

サイキックフォース

一押し特集



©TAITO CORP. 1996



システム11新形態

(ナムコ)

ゼビウス3D/G

ゲーメスト次号(No.170)は

特別定価550円

4月15日(月)発売!!

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

創刊10周年特集

メーカー・オペレーター・プレイヤー座談会



©SNK 1996

特別インタビュー SNK開発トップに聞く!

徹底攻略

キャラ別コンボ比較
アートオブファイティング龍虎の拳外伝 (SNK)

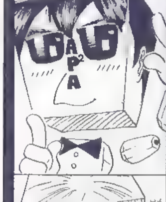
続々ステージ攻略
D&D®シャドーオーバーミスタラ (カプコン)

ボスキャラ一挙攻略
ソウルエッジ (ナムコ)

キャンセルを掴め!
バーチャロン (セガ)

■攻略　神凰拳（ザウルス）／バブルメモリーズ（タイトー）／セクシーパロディウス（コナミ）／ファンキーヘッドボクサーズ（セガ）／19××（カプコン）／戦国ブレード（彩京）／アクウギャレット（バンプレスト）ほか

特別付録　B2判スーパーリアル麻雀PⅥ ポスター



●ふらり諫言。手紙のあて先に「〜〜行」と書いているのを時折見かけるが、これは返信用の自分の名前に敬称をつけられないために使われるもので、普通に手紙を出すときに使うのは、相手に失礼だぞ。返信時にだって、行を消して、様や御中にするのだ。☆前回「語尾上げ」って書いたけど、通じてない人が多くってまいった。これ↑は、文章の途中で、主に名詞の語尾を上げて、その単語の意味を、話し相手に確認する口調のことだ。(APAPA)



●最近、近くの珈琲専門店に行く回数が増えてきた。やっぱうまいコーヒー飲んで一息つけるのっていいよねぇ。普段は缶コーヒー（紅茶）やインスタントばかりだからなあ。こちらはこちらで缶数(杯数)が多くなってしまい、困りもんだ。ちなみに私はKKY（ヤニー教）ではないので、カフェインが動力源。一日に8杯以上は必要だ。カフェイン教でもつくるか？そうそう、ただいま「暗闇の囁き」(祥伝社）読んでます。感想は後ほど。 (KAL)



●プレステのトワイライトシンドロームが、ちょっとイイ感じ入ってるみたいな系で、なかなかグーです（主人公が女子高生なので多少影響アリ）。ちょっとコワイ話なんですが、音による演出がすばらしいのでPSユーザーは話のタネにどうぞ。3月は他にダビスタ、TIZ、バイオハザード、Pドラグーンと期待大の新作が多いのでニコニコしてます。 (引っ越しとともに新同居人『燃え太郎くん・セキセイインコ生後3カ月』が増えた　びぐ)



●自己満足について。今に始まったことじゃないけど、自分の好きな事ができないからといって怒ったりそのゲームを否定したりする人が多い。無論1人用で自己満足するのは当然だが、対戦ではどうだろう。一方がしたいことと、もう一方のやりたいことが違う。これは当然のこと。理解はできない、かといって強要もできない、どちらか一方だけが、気持ち良くなる…。対戦は2人でやるもの、お互いで楽しみたいやねェ (しじみ)



●なんと今年は10年ぶりにスキーへ行ってきました。ヒマを見つけては何度か足を運んだので、昔のレベルには戻ったかな？　しかし、運動不足なのは火を見るよりも明らか。チョー筋肉痛になった。トホホ…。
今燃えてるゲームはD&Dの続編。後半のほうがボスが楽に倒せるので、ハーピーあたりで苦戦してもあきらめないでがんばってみよう。久々にじっくりできるゲームだ。 (がっちん)



●今は、ロマサガ3、パネポン、カルネージ、この3つを平行してやっている。3つとも極めるのがつらいゲームなので、毎日が充実して仕方がないって感じ。特にパネルでポンが今一番旬。
しかし明後日にはカービィDXが出るし、そろそろロマサガ3は締めにかからないと。あとは脳天割りの見切りだけなのに。40時間もボタン押しっぱで閃かないってのは普通じゃないよね？ (竜槍スマウグを2分で拾ったAce)



●先日、茨城の袋田温泉に行ってきた。心も体もリフレッシュして、ますますガンバロウと思ってます（今はあまり仕事ないけど…)。ところで埼玉の草間様、手紙ありがとうございました。ライターになって初めてもらった手紙で、めちゃうれしかったんだけど、返事を書かないでごめんなさい。返事は絶対に書くのでゆるしてください。次回も気合の入った原稿を書こうと努力だけはするので応援してください。 (DAN)



●やっとまともな横アクションゲームが出て、もうウハウハな毎日。1日に1回は必ずD&D2をやっていて、今はクレリック以外はなんとかクリアはできた。このゲームってある程度慣れてしまうと、クリアへの道が1本になってしまってわりとあきてしまうので、エルフですべてのドラゴンを倒していくルートやノームの村に行かずにクリアを目指す等、ほかの人とは違ったルートでやると、これが難しくて超おもしろくてやめられない。(MVP)



●はじめまして、新人ライターのきらり屋です。昨年12月に会社を辞めて、何も考えずに上京してきました。OLやってたころは周りのアドリバーを心配できる立場だったのに、今やよゆーで逆の立場です。先日京都に帰省したときに豊中やウィル、アイリン夢空間に寄ったんですが、兄貴分にお説教されちまいました。「男はアドリブでもええけど、女はそんなテキトーやったらあかんど」とか。そ、そうかなぁ。 (きらり屋)

OPINION

論 ゲームの正常進化を考える

石井ぜんじ

ゲームというのは、見た目のよさとゲーム性が兼ね備えられているのが理想である。だが、実際にプレイヤーは、ゲームから受けるインパクトを相対的に捉えていく。これがポイントである。

相対的に捉えるとは、比較して判断するということである。今までに見たこともないものだろ、凄いと思い斬新と感じるのである。独自性が、生活必需品でないゲームには欠かせないものだと強調したい。

例えば、ポリゴンで滑らかに動くゲームがある。これは、ポリゴンのゲームがないときは非常に斬新で、魅力的である。しかし、同じタイプのゲームが出てくれば、見た目に美しくてもそれは唯一絶対の美しさではなくなる。その時点で、プレイヤーに与える魅力は半減する。これが、プレイヤーのゲームに対する間隔なのである。

だから、ハード上の表現能力はどんどん向上させざるを得ないだろう。いずれは、ポリゴンの上にどれだけのレベルの絵や、キャラクターがのせられるかの勝負になるだろう。そうなると、手法が違うにせよ、3Dでも2Dと同じ、またそれ以上の絵描きのセンスが必要となる時代が来ると思う。

見た目だけでなく、ゲーム性も今までと同じものが続くとプレイヤーは飽きてくる。ゲーム性は、いつの時代にも通用するものではあるが、同じものが続くというのは著しくつまらなくする要素である。

対戦ゲームは、同じタイプの面白さが長く続くにつれ、複雑な要素が数多く付け加わってきた。これは、面白いゲームではあっても、同じものに満足しきれないかれである。その努力は認め得るし、必要も感じる。しかし、複雑化は、そのゲームシステムの限界に近づいていると言っていいと思う。

ハードの飛躍的な向上や、プレイ時間の短縮という構造的変化が、ゲームを大きく変えてきた。だが、ゲーム本来の正常進化は、いくつかのタイプのゲームが、周期的にブームになっていくものではないかと思っている。その理由は、今まで述べてきたように1つのゲーム性には人気の持続性に限界があるからである。

そのとき、別のゲームがヒットする可能性が出てくる。今なら、シューティング、アクションゲームが狙い目だろう。だが、正常進化のためには、レトロではなく今風のゲーム性の味付けや、昔にはやりたくてもできなかった特殊な映像効果が必要であると思う。そうすれば、インパクトの強い名作が生み出されるはずだ。そんな、斬新でインパクトのあるゲームを期待したい。

表紙の裏をとれ

オリジナル・コンボのつもりですが、どうでしょう？いつもより色つけをねちっこくやったんですが…。さて。ソウルエッジも少々たしなむ今日このごろだが、リーさんがイヤ。なぜそんなに反応が良いのか？ゆるさんナリ。下宿ではロボピットでトロトロ遊んでいる。テケアームを100%まで上げたが、やはり使えない。テケはテケが…。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●なんか久しぶりの本誌のアナーキャー松井でチュ。この号と同日発売のソウルエッジムックはもう買ってくれたかな？この後もゲーメストムックはバーチャロン、ストZERO2と目白押し。その後もアレやアレとまだ言えんが期待の企画が目白で押しだし、オレの海って感じだぜ。新メンバーも加わったムックチームは1½味ちがうのよ。てなわけでぜひムックを買ってちゃぶだいね。デワ。

GAMEST 4月30日号

■平成8年4月30日発行　第11巻10号通巻169号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　びぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSＩ　がっちん
Scho小杉　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峯山　健　吉田和真
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



発売直前！最終チェック

出回るのは、ちょうどこの号が発売された直後ぐらい。まだプレイしていない人はあと数日だけ待っててね。

というわけで、いかにこのゲームを楽しむか、まず最初は連続技コマンドと空中連続技について紹介していこう。

2つの連続技コマンド

神凰拳ではボタンをタイミングよく目押しする（連打可能）ことによってほとんどの通常技から通常技が戻りモーションをキャンセルしてつなげることができる。小↓大、大↓小、パンチ↓キック、キック↓パンチ様々な組み合わせが可能だ。ここには特殊入力技、吹っ飛ばし攻撃（➡B＋C）、上昇攻撃（➡A＋B）などにつなげることもできる。

そして特定の順番で通常技をつなげた後にC＋D同時押しによってコマンドを入れなくともキャンセル必殺技を出すことができる。

これが「連続技コマンド」と呼ばれるもので組み合わせは左上の2つ。

連続技コマンドのタイプによって出せる必殺技が決まっており、キャラ別の技表のところで○印がついているものは連続技コマンドAで、●印は連続技コマンドBで出せるもの。

この連続技コマンドはより多段の連続技に含むことも可能で、例えばしゃがみ小K↓立ち大P↓立ち大K↓C＋Dとやっても出すことができる。

また、空中で出せる必殺技が連続技コマンドで出せる技でもあった場合（◎印）、空中でも同様にボタンのみでキャンセル必殺技が出せるぞ。

○印　連続技コマンドAで出せる技	
連続技コマンドA	パンチ・キック＋CD同時押し
●印　連続技コマンドBで出せる技	
連続技コマンドB	キック・パンチ＋CD同時押し
◎印　空中でも出せる技	


連続技コマンドで出せるのは小の必殺技。ダメージが大きく違うものもあるぞ。

空中連続技基礎

空中連続技は直接叩き込むことも可能だが多くは地上から、上昇攻撃を当てることから始めることがほとんど。この上昇攻撃は他の通常技と同様、通常技から目押しでつなぐことも、空中の通常技、必殺技へキャンセルでつなぐこともできる。空中でも目押しによる通常技キャンセル通常技は可能で、前述のように連続技コマンドによるキャンセル必殺技の可能なキャラもいる。さらに、下降攻撃や空中ダッシュを組み込むこともでき、神凰拳の空中連続技は非常に柔軟で多彩な組み合わせを持つにいたっている。


空中で攻撃をくらった後は着地までガード不可能。

逆に自由度が高すぎてなにを入れたらいいかわからないってこともあり得る。そこでキャラ別のところでおすすめの連続技を紹介してあるので参考にしてほしい。

打撃受け身について

➡B＋Cの吹っ飛ばし攻撃や足払いなどのダウンを奪える技からの空中追い打ち、A＋Bの上昇攻撃からの空中連続技。これらの連続攻撃に対しては＋C or Dの打撃受け身の入力に成功すると一瞬無敵になり、空中追い打ちからの脱出が可能だ。この後は通常のジャンプと同様に技を出すことも、空中ガード、空中ダッシュ、上昇／下降攻撃、などもすべて可能。相手が隙を見せているようなら逆に空中連続技を決め返してやることも可能だ。


受け身に成功すると無敵になり、ふわっと跳ねる。入力のタイミングはやさしめ。

つまり厳密にいうと空中連続技ではないのだが、打撃受け身も万能ではない。必殺技に対しては受け身をとれないし、空中ダッシュや下降攻撃で受け身をとったところを狙うこともできる。読み次第でより高いダメージを与えられる空中戦。上昇攻撃は、その空中戦に持ち込むための手段でもあるのだ。

空中連続技を狙っていけば、さらにその先、空中における攻防の練習にもなるぞ。


空中ダッシュや下降攻撃から反撃開始だ。


弁天のみだが空中投げも対受け身技として使えそうだ。

基本性能はNo.1
破壊神 スサノオ

豪快な連続技を入れられるスサノオ。早くも最強伝説発令か？

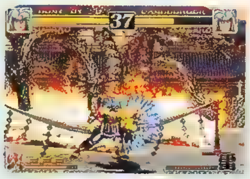
担当：クラッシャーPOW



破壊神スサノオは、全キャラの中で最も使いやすいキャラだ。女キャラに走る前にまずは使いやすいキャラを使ってからやってほしい。それからでも遅くはない。まずは自分の腕を磨いて友達に差をつけてしまえ。

●黒龍砕

スサノオの対空技がこの黒龍砕だ。ヒットモーションが3つあるが、相手の近くで当てない限り3発は当たらない。強弱によって黒龍砕の飛ぶ高さが変わる。が、威力はあまり変わらないので強ボタンのほうは使う必要はない。



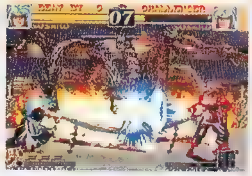
左下に注目、火のゲージがあるうちに黒龍砕が当たると、相手が燃えてしまう。

●龍牙砲

スサノオの基本の飛び道具技の一つ。ボタンの強弱によって龍牙砲のスピードが変わる。龍牙砲を放った後の硬直が少し長いのはちょっと悩みどころだ。

●龍牙裂破

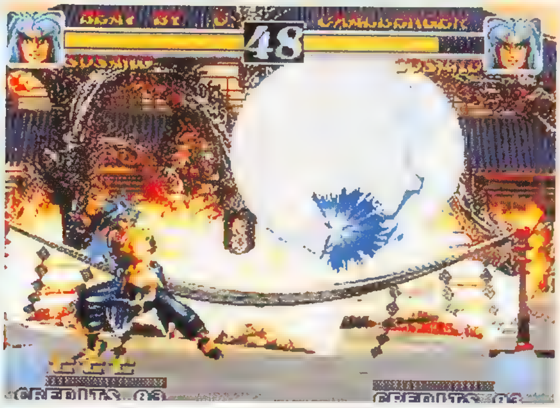
これは、龍牙砲を2つ出す技だ。ただ違うのは、龍牙砲が途中から破裂をし龍牙砲の破片が飛び散る。強弱によって破裂する場所、スピードを変えられる。相手が遠くにいるほど威力は発揮される。



ホムガードじゃありません。

●龍破落脚

技を出し始めの蹴り上げで相手を倒すことができる。これも黒龍砕同様、3段技だ。相手の近くにいればすべて当たってくれる。3発目の技が当たれば相手が画面のはじにふき飛んでいく。これも強弱あまり変わらず変化が見られない。だが、黒龍砕より威力はあるぞ。



天の裁きじゃ〜。

●雷逆鱗

空から雷を4つ落とし、相手を感電させる技だ。これも3段技で、初めの1発目の雷が当たってしまえば3発当たってしまう。この技をコマンド通り入力をしてもなかなか出ないと思う。ここでちょっとコツを教えておこう。

この技は、しゃがんでいる状態だと出せない。と、いうことは、立っていれば出せるということになる。もうわかるだろうと思うが、⬇⬊➡⬇の後、レバーをニュートラルにしてABを押せば出る。

黒龍砕（属性：火）○◎	➡⬇⬊＋AorC
龍牙砲（雷）	⬇⬊➡＋AorC
龍牙裂破（雷）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
龍破落脚（雷）●◎	⬅⬇⬋＋BorD
☆雷逆鱗（雷）	⬇⬊➡⬇＋AB

写真はしゃがんでいる連続技だが、立ち状態でも同じことができる。



チチ・ネネは立ちAは当たらないから、しゃがみAから。



次にB。



もう一回Aでしゃがみパンチを入れて、



CD（龍破落脚）で相手をふき飛ばしてしまえ。かなり体力を奪える。

スペースの都合上、8枚しか写せなかったが、実際はスタート時にあと2つ技を入れることができる（立ち、しゃがみA、しゃがみB）。そうすると、計11段の連続技がたたき込めることになる。



しゃがみDから、



⇧ABで上昇攻撃。



レバーニュートラルB。



⇩ABで下降攻撃を入れ、



レバーニュートラルB、



⇨⇨Aで相手を追いかけ、



レバーニュートラルCを出す（Cを押すだけで、相手を追いかけてくれる）。



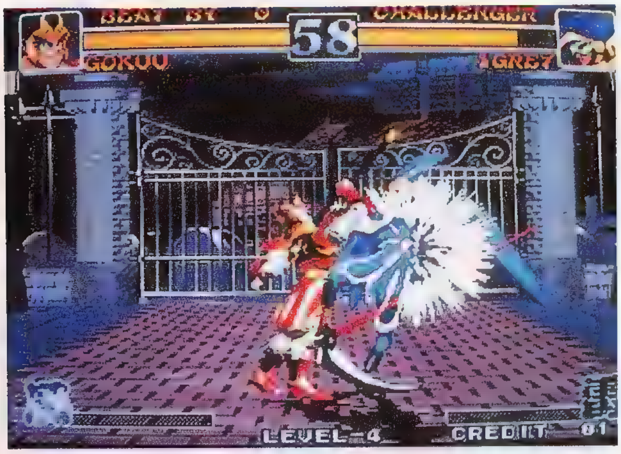
とどめに➡⬇⬊Cで2発ヒットして11段の完成となる。

空中コンボが強い!!
斉天大 聖孫悟空

技は少ないが、リーチの長さと使える技が特徴の悟空だ。

担当：SHO





近くで当てれば連続技だ。

●炎殺棍

この技は少し変わっていて、単発技ではなく、多段ヒット技なのだ。

如意棒を頭の上でクルクル回してから、前に突き出す技で、相手の近くだと全段入り、ダメージはかなりのものだ。しかし、離れた位置だと連続技にはならない。

通常技から、キャンセルして出せば、連続技も可能。

●三連棍

この技も多段ヒット技で、前に進みながら出る技だ。地上連続技にはもってこいの技で、あらゆるつなぎから、この技につなげることができる。

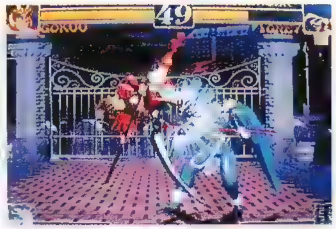
4段入るこの技も、遠くから当たったときは連続技にはならず、途中でガードされてしまうのが残念だ。

●槍身二起脚

いわゆる、対空技であるが、技の判定がほとんど真上にであるために、当て方が難しい。

しかし、相手に当たらなくても、着地のスキが少ないので、わりと反撃を受けることはない。

相手を引き付けて当てれば2段ヒットするので、当てるときは引き付けてからが良い。当然無敵時間もあるので心配はない。



対空技だが、角度がキツイ。

●連旋棍

これは、天変地異技で風のゲージがないと、出すことはできない。

技の判定が真上にあるため、当てるのが非常に難しい。当たれば空中で相手をボコボコにする乱舞技なのだ。

コマンド入力が意外と難しく、最後にレバーをニュートラルに入れてからボタンを押せば、出しやすい。



乱舞だが、当てるのは難しい。

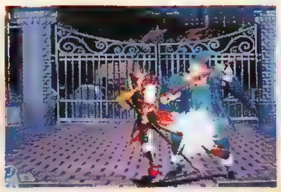
炎殺棍（属性：火） ↓↙←→+AorC
槍身二起脚（風）● →↓↘+BorD
三連棍（火）○ ↓↘→+AorC
☆連旋棍（風） ←↙↓←↙↓+AB

地上連続技

連続技コマンドAの技の最初に、小パンチを入れてからつなげることができる。



初めは小パンチ。



ここからコマンドに入るのだ、



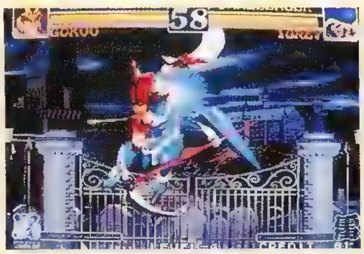
ここはBボタン、



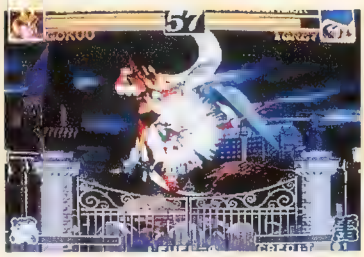
ここでCDで技を出す。

空中連続技

空中に持ち上げてから、かなりの連続技が入るようになっている。悟空の場合、持ち上げてから、大キックを当てるのだが、2段技の大キックを1段目でキャンセルするのがコツだ。



初めにまず浮かす↑AB、



ここで大キックを1発目でキャンセル。



キャンセルで↑ABで再度浮かす。



浮かしたら小パンチ、



ここでダッシュして小パンチ、



小パンチが当たれば大パンチを入れて、



最後は大キックが2段当たる。

張り合いがないわね♡

福の神弁財天

ちょっと少なめの必殺技だけど、それをカバーする通常技は色々だ！

担当：伊勢　猫



欲しい物はかならず手に入れる。見た目とは違い、そんな意外な一面をも持ち合わせている福の神弁財天。

今回は各コマンドに合わせて、彼女の持つ必殺技について詳しく説明していこう。

必殺技各種

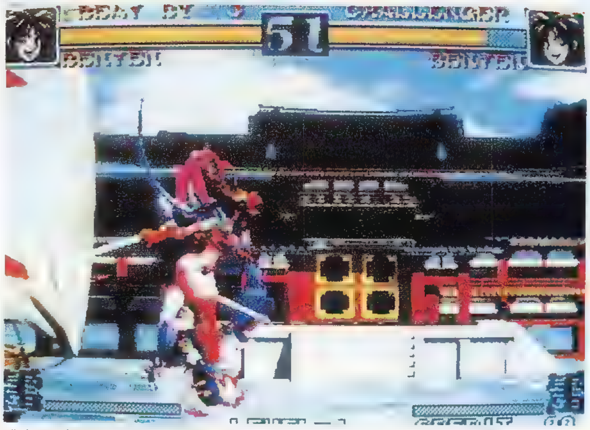
●**流星斬**

いわずと知れた強力な上昇対空攻撃で最大時には4HITまで連続して入ってくれる。地上で出せることはもちろんのこと、空中でも出すことが可能。ただし、出かかりに一瞬の無敵があるだけなので、引きつけてから出す必要あり。

●**蒼雷落、蒼雷撃**

ゲーム中で唯一弁天のみが持っている空中コマンド投げ、ただし、上昇攻撃などで持ち上げた後など空中くらいモーション中の相手を投げることはできない。

連続攻撃では無理だが、相手が空中受け身を取ったときなどは狙っていける。使い方しだいでは非常に使える技。



残念ながら、A＋B上昇攻撃からはつながらない空中投げ…。

とまあ、3つある内の2つは空中投げであるために多少さびしいが、全キャラ中でも飛び道具系必殺技を持つのは半分以下ということを考えれば特にそれがない点については問題ない。

そのかわりといってはなんだが、弁天の近距離通常技の強攻撃は多段HITするぞ！

天変地異技

●**赤龍双剣**

弁天が持つ雷属性の天変地異技がコレ。コマンド完成直後に攻撃判定が発生するが無敵時間はない。ただ、自キャラの前に強力な判定を持つので早めに出しておけば一応対空技としても使える。

ダメージ量的には初めから当てて、全ゲージの半分くらい。近距離からの連続技に組み入れて使っていきたい技。

流星斬（属性：風）○●◎	→↓↘＋AorC
蒼雷落（雷）◎	↓↙←＋BorD（空中接近）
蒼雷撃（雷）◎	↓↘→＋BorD（空中接近）
☆赤龍双剣（雷）	↓↙←↓↘→＋AB



この部分を近距離から当てればかなり体力を持っていける。



シメのこの部分だけではA、B攻撃並みなので、近距離重視！

近距離A→D→C＋Dがもっとも出が早く使える。Dは2、3段目でキャンセル可能。



出の早い近距離立ちAから…、



目押しで近距離Dへつなげて…、



2段目か3段目にキャンセル…、

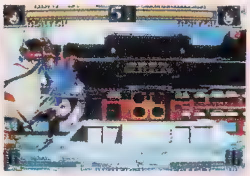


C＋Dの流星斬で決まり！

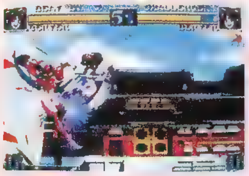
上昇攻撃主体の空中連続技！

A＋B上昇攻撃・D（2HIT）→A＋B下降攻撃→C（2段目のみHIT）→空中ダッシュD（1HIT）→C（1段目）→C＋D流星斬

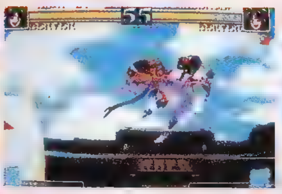


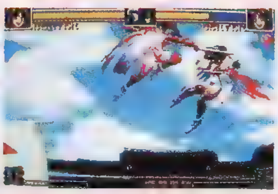


















酔う前に殺れ
酒の神酒天童子

見た目と同じくパワーがありそう
酒天童子。濁流灘で投げまく

担当：MVP

酒天童子の必殺技は、もう接近戦をしろ!!と言わんばかりのものばかり。
というとことでメインは接近戦である。

●**鬼骨砕き**
●**鬼拳**

ともに接近戦で使う技。足を使うか手を使うかの違いだがおすすめは鬼骨砕き。
こちらのほうが判定が強い気がするし、見た目にも笑える技である。


オススメは鬼骨砕き。

●**金剛弾き**

前溜めというかなり特異な必殺技であり、その使用する場所というのはかなり限定されそうな技。ジャンプ攻撃の後やダッシュ攻撃の後に使う感じになると思うが、これではこの技の本来の使い方である相手の飛び道具を消すという使い方はできない。というか、飛び道具を消すというのはあまり考えないほうがいいと思う。


ジャンプで溜めて、


金剛弾き。

●**濁流灘**

やはりこの技を決めてこそ酒天童子というもの。
誰もが考えつきそうなことであるがやはりそれだけ重要なことであるはず。
基本的にはジャンプ攻撃からいきなりいくか、もしくはダッシュ攻撃からいきなりいくといいあんばい。
とにかくこの技を入れて相手を叩きつけてこそ酒天童子うすれる。この濁流灘を使わないと酒天童子の存在価値がうすれると思うぞ。


やはりこれを決めなきゃ。

鬼骨砕き（属性：火）●	↓↘→+BorD
金剛弾き（火）	→ため↑+AorC
濁流灘（水）	（接近して）↓↙←→+AorC
鬼拳（火）○	→↓↘+AorC
☆轟炎酒（火）	←↙↓←↙↓+AB

連続技コマンドについて

酒天童子の連続技コマンドは、鬼骨砕きでも鬼拳でもあまりかわらない。


パンチ、


キック、

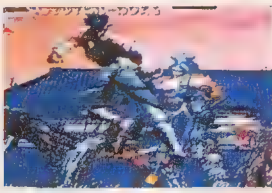

そしてC+Dで、

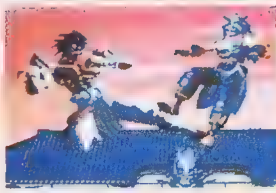

完成。

空中必殺技は無いが…

酒天童子には、空中必殺技がないので、わりとオーソドックスなものになる。
しかし、ジャンプ大キックが2段技になっているので、HIT数的には他キャラとそれほど遜色ないはず。


2段目をキャンセルして、


下降攻撃。


浮いた相手に小キック。


もしくはただ単に大キックでも2段になりダメージは変わらない。


まず浮かす。


そして大キック。


すぐにダッシュ大パンチ。


そして大キック。



尻はどこじゃ
貧乏 神紊天

紊天は小さいから相手の上昇攻撃が非常に当たりづらい。ええ感じスね。

担当　借金

一風変わった色モノキャラをこよなく愛する諸君、お待たせしました。貧乏神紊天はそんなあなたのために生を受けたのです。

開始時からの苦難の日々を経て無事使いこなして闘ってくれる日を待っています。気長に操ってください。

必殺技

●濡縛巾

褌（ふんどし）を取り出し（どこから取り出すかは内緒）相手の足元めがけて攻撃。絡みついた褌で相手を空中に放り投げる技。褌を投げるまでの動作が若干遅いものの、下段判定なので強気に使っていこう。

●災念弾（空中）

ジャンプ中に竜巻のような飛び道具を放つ。押したボタンによって飛ばす方向を変えることができ、Aなら斜め下方向、Bなら真横、Cなら斜め上方向に飛んでいく。

技を出したときの硬直が想像以上に長いため、牽制に使うよりはむしろ連続技として叩き込むといった使い方が予想される。

●腰施念珠

腰に付けている数珠を振り回して攻撃する技。判定が横方向に長いので、連続技を叩きこめるだけ叩きこんでから腰施念珠につなごう。

少し技の出が遅いからキャンセルは小攻撃からはつながらない。大攻撃からつなげよう。

●濡縛転氷

濡縛巾がヒットした時に入力する天変地異技濡縛転氷は、褌で相手をお手玉のように何度も放り投げた後空中で凍らせる技。

濡縛巾がヒットすれば必ず決まるので、天変地異技が出せるときは積極的に狙っていこう。


方向は自分で選べる。


濡縛巾がヒットした。


濡縛転氷が出せるときは必ず決めよう。

濡縛巾（属性：水）●	→↘↓↙←＋A
災念弾（風）	（空中）↓↘→＋AorBorC
腰旋念珠（水）	↓↙←＋D
☆濡縛転氷（水）	濡縛巾ヒッ中↓↘→↓↘→＋CD

地上連続技

・A→D（一発め）→C＋D

・しゃがみB×2→C→C＋D（→濡縛転氷）


Dの一発目にキャンセルして、


腰施念珠がヒット。

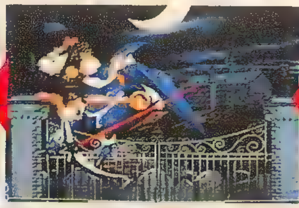

しゃがみB×2 ・Cから、


連続ヒット、間合いによって濡縛巾が当たらないから注意。

空中連続技

・↗AB→C→↗AB→C→災念弾A


相手を空中に飛ばして、


技を出してすぐ下降攻撃。


また技をキャンセルして、


災念弾でしめる。

・ダッシュB→A→↗AB→B→A→ダッシュC→災念弾A

地上ダッシュはダッシュの終わりにBを打てば地上で連続ヒットするぞ。


ダッシュBを着地際で決めれば地上につながる。


空中に飛ばして自分もすぐジャンプ。


B→Aと決めたら空中ダッシュしてすぐCを決める。


災念弾がヒット。

日進月歩の攻略パターン!

気合い充分! 完全奥義!!



エイエイエイエイって感じ

人魚姫シーナ

槍を持っているけど、攻撃は海の友達にしてもらうのだ。

担当:珈琲 ふりーく

連続技コマンドシステム(201頁参照)により溜めずに必殺技を出せる神凰拳では、溜めのデメリットをあまり感じずにプレイすることができるぞ。となると使用キャラはシーナで決まりだね!? ん、イグレットも溜めキャラだったような…。

●シーランチャー

通常技ライクな必殺技。というよりシーナの通常技が必殺技っぽいんだよね。必殺技にしては隙が少ないので気軽に使っていくことができる。連続技コマンドで出せるのもポイントだ。

●テイルウイップ

やっぱりシーナといえばしっぽでしょう。空中でも出せるので空中連続攻撃の締めとして重要な技だ。

●ドルフィンロール

対空技。空からの攻撃がはげしい神凰拳ではお世話になることも多いだろう。ただし空中ダッシュなど反応しにくい攻撃に対しては厳しい。連続技の締めとしても使えるので好みに応じて使っていこう。

●アクアベール

鏡に映った技で攻撃するという特殊な技。例えば飛び道具が映ると鏡は飛び道具を出して応戦する。ただしこのアクアベールは、相手の飛び道具をはね返しているわけではないので、お互いの飛び道具が打ち消し合ってしまうぞ。すると当然でてくる疑問は投げはどうなるのか?だが、鏡を前に出すので相手は投げ間合いまで近づけないのだ。

●バブルスパイク

天変地異技だけあってダメージはなかなかのもの。ほぼ密着でなければ届かないので単体で使うのは難しいが、キャンセルで使えば連続技にすることができ重宝する。ダッシュ大パンチキャンセルなんていかにも神凰拳ぽい連続技だ。最初はゲージが溜まったらこれから狙ってみては?

水族館!?

シーナは必殺技のほとんどが溜め技である。溜め技は溜めがわずらわしいと思っている読者もいるかもしれないが、



アクアベールを出している間は密着されない。



とりあえずバブルスパイク狙いだが、問題はゲージをいつ溜めるかだ!



➡Cはしゃがみガード不可。ダッシュ攻撃もそうなので意外に地味な存在になるかも。

シーランチャー(属性:水)○	⬅ため➡+AorC
テイルウイップ(風)●◎	⬅ため➡+BorD
ドルフィンロール(風)	⬇ため⬆+BorD
アクアベール(水)	⬇⬊➡⬇⬊➡+B
☆バブルスパイク(風)	⬅⬋⬇⬊➡+AB

地上でも空中でもOK!

連続技コマンドによるテイルウイップ。溜めなくてよい。



キック。ここではしゃがみBを使う。



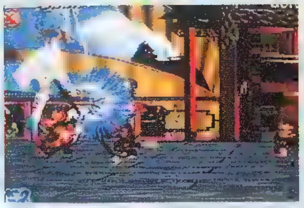
パンチ。ここでは立ちC。



CDでテイルウイップがでるぞ!

一応こんなこともできる。

神凰拳の華ともいうべき空中連続技。ここでは⬈A+Bを地上の相手に当てて浮かせるところから見てみる。⬈A+Bへはしゃがみ B などからもつながるが、コマンドの関係上溜め必殺技技がでてしまいやすいので、まずはダイレクトに⬈A+Bから狙ってみよう。



⬈A+Bの上昇攻撃で相手を浮かせて、



空中で大パンチ、



⬊A+Bの下降攻撃、

追い打ちをかけるのだが、⬈A+Bで自分は浮いた相手を追っかける状態になっているのでそのまま写真のように入れていけばよい。浮かせてからも溜め技が暴発しないように気をつけて。



小パンチまで入れたら、



空中ダッシュして、



空中ダッシュ大パンチ、



キャンセル大テイルウイップ。

2人で1人!? 雷神チチ 風神ネネ

1人なのに2人！こりゃやるしかッ!!

担当：チィ



チチ・ネネ入れかえ	ABCD同時押し
くるりんこ投げ（属性：風）	接近して↓↙←↓↘→+C
雷神拳（雷）○◎	（チチ）→↓↘+Aor
風神脚（風）○●◎	（ネネ）↓↙←+BorD
まねまねアタック（風雷）	→←→+AorC
とんでけパンチ（風雷）	←ため→+AorC
☆ぼこぼこドロップ（雷）	↓↘↓↘→+D

共通の必殺技

●チチネネ入れ替え

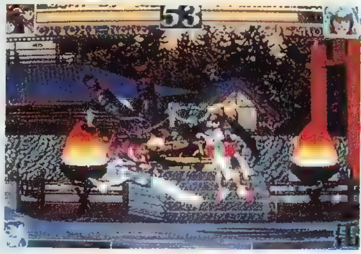
ボタン4つ同時押しで、操作するキャラクターをチチからネネへと切り替えることができる。ボタン配置によってはやりにくそう。ただ切り替えるだけでなく、ジャンプ中やとんでけパンチ後に使うことで撹乱にも使える。

●くるりんこ投げ

コマンド投げ。投げの最中にもう一度コマンドを入力することで、交体してもう一度叩きつける。2回投げた後はチチネネが入れ替わっているということを覚えておこう。



雷神チチがバックドロップで落とし、



風神ネネがパイルドライバー。

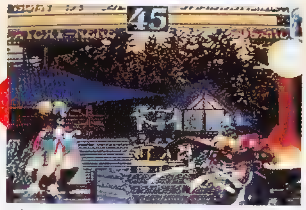
●まねまねアタック

コマンド入力後、3回の攻撃をもう片方がまねをして同時に攻撃する。もちろんひっさつ技はまねしない。「せーのぉ」のあいだにダメージを受けると無効なので使いどころに注意。

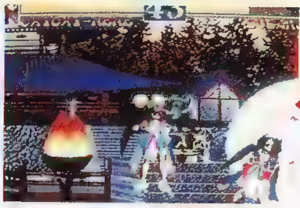
雷神チチ専用必殺技

●神雷拳

当たると吸い込むパンチ連打技。リーチが短く、2発通常技を当ててしまうともう届かない。ダッシュ大パンチキャンセルで使うのがおすすめ。小だとダウンしないので必ず大で使おう。



ダッシュ大パンチキャンセル、



雷神拳。天変地異中に使えばこれだけでゲージ半分。

風神ネネ専用必殺技

●風神脚

これも小だとダウンしない上、大のほうが多段ヒットするので小は使う必要なし。

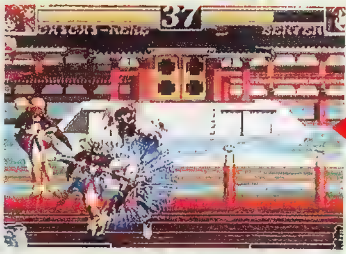
地上でも空中でも雷神拳より連続技に組み込みやすい。

どうしようかー？ 連続技コマンド

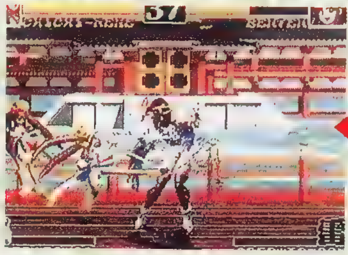
通常技を2発入れてしまうと雷神拳だと届かないのだ。



立ち小キックから、



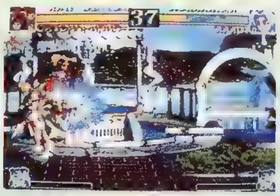
近距離立ち大パンチの一段目がヒットしたところで、



C+Dで風神脚。でも普通に入力したほうがいいね。

空中連続技 雷神チチの場合

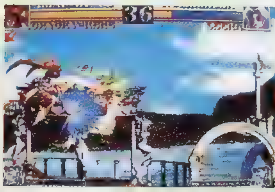
空中で雷神拳は出せないがこんな当て方もできるぞ。



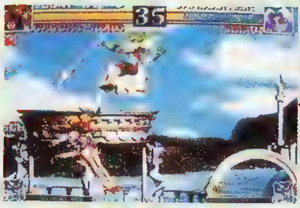
上昇攻撃から、



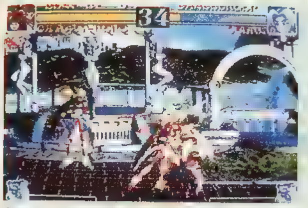
小キック、



大パンチで十分浮かせたところで、



下降攻撃をわざとすかして先に着地。



着地と同時に大の「らいじんけーん！」と吸い込む。

空中連続技 風神ネネの場合

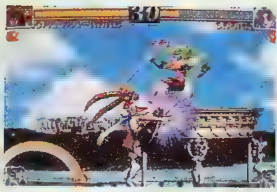
一方の風神ネネはオーソドックスなタイプ。



普通に大で入力すれば風神脚だけで4～5発ヒット。



キャンセルをかけて風神脚。C+Dでも出せるけど、



上昇攻撃→小キック→大パンチここまではチチと一緒。

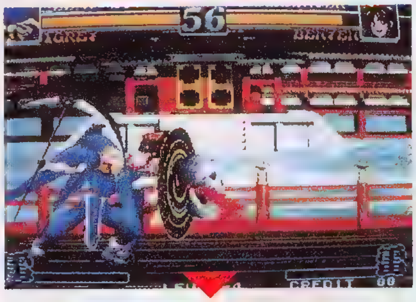


幽体離脱のナイトメア
死神 イグレット

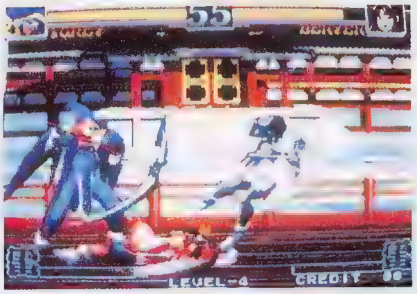
大鎌を振りまわす死神、イグレット。とりあえず狩っとく!?

担当：今回もサービス、サービス（N）

●ソウルスラッシュ
ドクロの衝撃波を前面に発生させる技。これに当たると、一定時間だけ相手の魂と身体を離すことができる。この間の無防備な魂に追い打ちの一撃を加えることが可能。ただし、相手が幽体離脱しているときは、必殺技が使えなくなるので注意。



ソウルフラッシュがヒットすると、



このように幽体離脱させることができる。魂のほうに大斬りでもプレゼントしよう。

●リッパーハーケン
目前に鎌を突き刺し、相手の足もとに刃を出現させる。BかDで出現位置を変えられる。なお、立ちガードはできない。



BorDで刃の出現場所を変えられる。出鼻をくじいたり、奇襲に用いよう。

●ブランブルリング
出かかりに無敵時間がある対空技。イグレットの溜めはすべて⬅か⬇なので、常に↙に溜めるクセをつけよう。

●トラップエッジ
天変地異技。コマンドを入力すると、クルッと一回転して体の周囲に衝撃波を発生させる。出が遅いのが難点である…。

…と、ご覧のようにイグレットの技はすべて⬅に溜めが要求される。そのため、何かことあるたびに↙に溜めて任意の必殺技を出せるようにしておく必要がある。

イグレットは、見ての通り巨大な鎌を武器にしている。このおかげで攻撃範囲はわりと広めだ。しかしその半面、鎌のために通常技がほかのキャラより振りが若干遅いのが特徴となっている。すなわちスタート地点から少し踏みこんだところがイグレットの間合いということになる。

また、↙に溜めたままということは、通常技キャンセルで通常技を行っていくときに注意してほしいことがある。例えば、しゃがんだままでA→A→A・C、と入力すると最後は大足払いとなり相手が浮く。このとき、ほかのキャラなら大足キャンセル上昇攻撃で追い打ちできる。だがイグレットでやると大足キャンセルブランブルリングが暴発してしまう。イグレットでやるなら早めに立ち攻撃に切りかえて、溜めを解除しよう。

ソウルスラッシュ（属性：雷） ⬅ため⬇⬊➡+AorC
リッパーハーケン（雷）● ⬅ため➡BorD
ブランブルリング（火）○◎ ⬇ため⬆+BorD
☆トラップエッジ（雷） ⬅ため➡⬊⬇⬋⬅+AB

イグレットのコマンド連続技

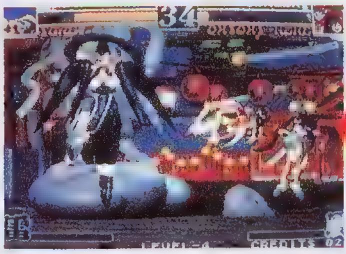
A→B→CDのブランブルリングが使えるぞ。



まずⒶ。



目押し（連打も可）でⒷにつないで…。



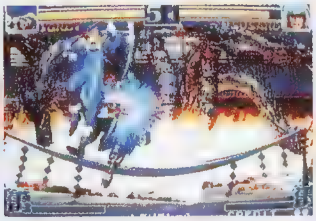
CDでブランブルリングが出せる。もちろん連続ヒット。

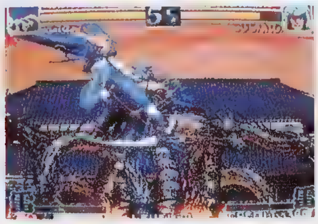
受け身をとらない相手にはフルセット叩きこめ!!

背が高いため、一部のキャンセルには上昇攻撃が入りにくいが、相手が受け身をとらないようならつぎのコンボを叩きこもう。

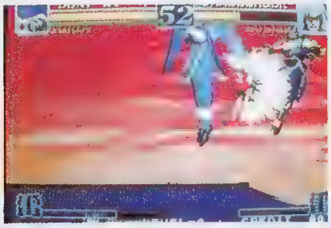
上昇攻撃→A×2・下降攻撃→ダッシュ連続技コマンド

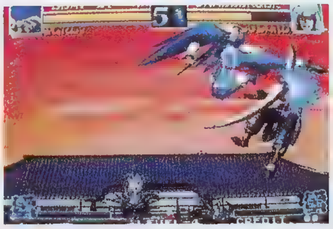
イグレットの場合、上昇攻撃のあとはCよりAにして2発入れるほうがいい。そのあとの下降攻撃からのダッシュは先行入力ぎみに。連続技コマンドはダッシュしたと思ったらすぐ入力し始めれば、落下中の相手を拾うことができるぞ。ただし、この連続技は相手が受け身をとった時点でアウト。そういうときは、すぐ技の入力を止めて着地して降りてくる相手を迎撃しよう。

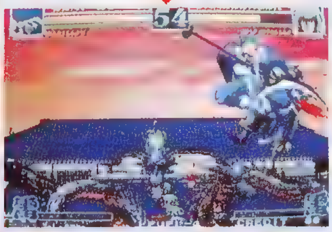












隠しコマンド公開!魔法キャラ使えます!

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

そろそろ敵の攻撃が厳しくなってくる頃。流れ[illegible]!! そして敗[illegible]

担当：M[illegible]

今回は隠し情報が盛りだくさん!!ということで、まずは知って得する情報からどんどんいってみよう。

隠しフォーメーション

まずは今まで明かされていなかった隠しフォーメーションについて。[illegible]個ある隠しフォーメーションのうちの1個をめでたく公開である。

●自動追尾型

これは敵がいるほうに向かって勝手にサーチして弾を撃ってくれるというスグレモノのフォーメーションである。



サーチしてくれるのはありがたい。

このフォーメーションにすればかゆい所に手が届くといった具合に、非常に頼りになるものである。

しかし1つだけ難点があり、「破壊したくない所にもかまわず撃ち込んでしまう」というものがある。

これはどういうことかというと、例えば今回攻略する3面ボスなんかがそうで、破壊したくないパーツ（破壊すると発狂してしまう）なんかもおかまいなしに撃ってしまうということだ。まぁそれでも他の場所では非常に役に立つのでやってみて損はない。

で、肝心のやり方は、

●オプションアイテムを5個逃してからオプションアイテムを取る

というものである。簡単だ。ちなみに隠しフォーメーションに一度すると、フォーメーションチェンジをしてもその隠しフォーメーションはなくなってしまうので再びこの動作をしなければいけないということを覚えておこう。

ショット第6段階

なんと今まで5段階までとされていたショットパワーアップに6段階目が存在した。

そのやり方は、

●小さいショットアイテムを5個逃した後、ショットアイテムを取る

というものである。この6段階目は見た目には変化があまり見られないが、死んだときにハッキリわかる。

通常死ぬとショットが1段階ランクダウンするのであるが、6段階目にしておけば死んでも5段階になるので、弱くなった気がしないのである。

まぁランクとの関係で6段階まで上げる機会はあまりないと思うが、知っていて損はしない。

なんと魔法大作戦で活躍したあのキャラが…

今回の一押し情報であるのがコレ。

なんと魔法大作戦で活躍したあのキャラがバトルガレッガにて登場!!

どーもタイトル画面が似てるなぁと思っていたらやはりあのキャラが使えるようになったのだ。

で、そのやり方とは、

●タイトル画面で、上上下下左右左右ABCの順に入力してからスタートボタンを押す

というものだ。すると、ガレッガ機体の下に魔法キャラが4キャラ並ぶ形になるのである。

それではさっそくこの4つの新キャラの性能を見ていこう。



下の4つが魔法のキャラ。


いく[illegible]!!

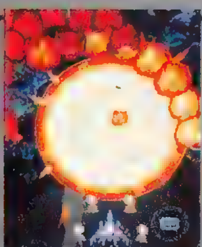
バスターソードは永遠にガイン

ガインに限らず魔法キャラに共通して言えることは、「足が速え～」ということである。バトルガレッガというゲームの中で、この要素はちょっとマイナスだと思うが、その分気分はもうハイな感じになれるのが魔法キャラの魅力かな。

で、ガインはあのガインのまんま。

オプションを取るとガインの名物である「バスターソード」が付くのである。これには貫通性能があって比較的役に立つオプションだ。


バスターソードだぜ。


俺の相手じゃねーぜ。

唯一の女キャラチッタ

バトルガレッガにもやっと女性キャラが登場、というわ



ウェポンです。



サーチで楽ちん。

けであの魔法使いのチッタ様がバトルガレッガで大暴れというわけ。

オプションを付けると敵をサーチするので、実は楽なキャラである。

ただし、やった感じだと攻撃力にやや難ありといった具合で、ちょっと苦戦しそう。

敵をサーチするというのもくせもので、先ほど隠しオプションのところでも触れたように、破壊したくないものまで破壊してしまうというのがちょっと気になる。



チッタ。女キャラだ。

またもや仇討ち? ミヤモト

最高速を誇るミヤモト。その移動速度はすさまじく、自ら敵の弾に当たりにいくことも多い。

個人的に最も好きな奴がこのミヤモトなのであるが、その魅力というのはやはりオプションにある。こいつのオプションは、かの有名な「大忍術つぶて」。この武器は魔法大作戦の時と同様、敵に当てると大忍術の文字とともに爆発でダメージを与えるのである。

この大忍術つぶては威力が高いのでかなりいい感じだ。

そしてこの機動力、もうやるしかねーって。



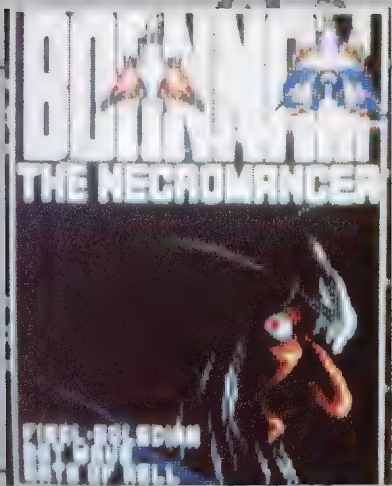
しぶい。



ウェポンでござる。



これが大忍術つぶてだ。



イカス野郎だ。

いかがわしい人 ボーンナム

あの骨々チックなショットに少し迫力はなくなったけど、やはりボーンナムは健在。

オプションを取るとあのコウモリの形をした拡散ショット（名前忘れた）が付く。こいつが一番バトルガレッカの機体に近いと思うぞ。

面クリアであのいかがわしいセリフが聞けないのは少し残念だけど、それは自分で想像してみるのもおもしろい。

以上で魔法大作戦の4キャラの紹介は終わりだ。

魔法のキャラは全体的にやや攻撃力が高めに思え、動きも速くおもしろい。

そして重要なのがウェポンの性質。使った瞬間から無敵になり、ほぼ画面全体の弾消しをやってくれるので、実は非常に扱い易いのが魔法キャラ。しかし、あくまで隠し機体であり、楽しむには最適であるが、クリアとなると少し足の速さがネックになりそう。あとウェポンの持続時間が短いのも吉と出るか凶と出るかわからない。

この微妙なバランスが魔法キャラを絶対的なものにしていないのだ。絶妙なバランスにライジングの気合が感じられる。



「死になさい」。



コウモリっぽい感じ。

それではいよいよ本題である3面攻略に入ろう。もちろん自機はワイルドスネイルのCもしくはA+B+C同時押しの奴ね。

3面 (FACTORY)

高山都市での戦闘に片をつけ、君たちは連峰の大型兵器生産ライン内部に侵入した。そしてそこに待ちうけていたものは、多数の建造中の爆撃機であった。

というわけで、今回攻略する3面は主に地上物が相手の面なのである。

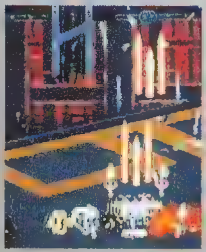
基本的に地上物というものは初めから出現する場所が決まっていて、かつスクロールに合わせて動く。

いまさら何を言っているのかと思う人もいるかもしれないが、地上物メインの面である3面は敵の特攻を気にする必要がないのであるが、敵を倒した後に出るアイテムが、そのまま画面に残ってしまうので、地上物に重なって撃ってしまうと、すぐに倒せるのはいいがアイテムもすぐに取ってしまうのだ。

こうなると、アイテムがショットパワーアップだった場合に問答無用でレベルアップしてしまうため、今まで気を使って抑えてきた難度を一気に上げてしまうことになる。

そこで、地上物はなるべく重ならないで、少し離れた位置から破壊し、出現したアイテムをよく確認した上で取るようにしよう。


こういうふうにやってしまうと、


こうなる可能性が…。

開幕、三連装の戦車たち

3面が始まると、まずは茶色の小さなザコとの戦闘になる。この茶色の小さなザコは画面上方から出現し、ある程度下までくると旋回する。そして画面外に出ていってしまう。

ここで注意してほしいのが、旋回して画面外に出たのはいいが、再び横から戻ってくるということ。横から戻ってくる時に弾を撃たれるときが多く、その場合少し気をつけて見ていないと死ぬ可能性があるのである。


超うっさったい茶ザコ。

要は茶色のザコを小さいからといってあなどってはいけないということ。

●3面隠しその①

3面が始まったらすぐにウエポンを使ってみよう。すると背景の橋のようなものが壊れて中から得点アイテムが出現する。

この得点アイテムは橋が終わるところまでまんべんなく隠れているので、その数はたくさんある。

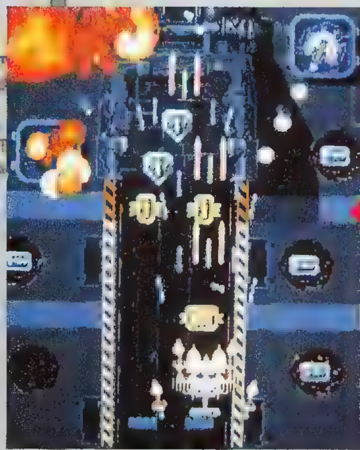
2面までにちゃんと得点アイテムを取り逃さずにしておくと、ここに来た時には1個1万点までに上がっているので、もう点数うなぎのぼりって感じだね。

でもウエポンを使うのでちょっと気弱な人はここは無視しよう。

さて、長い説明が終わったところで、いよいよ3連装の戦車たちの登場。横に3台並んでいるのである。

こいつの出す弾は尾を引いていて非常にデカく見える。白い煙には判定はないので安心しよう。といっても自分の動き方しだいではこいつの弾は非常によけにくくなってしまう。


ここから、


ここまで出るぞ!!


ビビるな!!

こいつに対しては左か右からゆっくり移動していくのが基本。レバーを入れっぱなしで動くと、もしも戦車を破壊できなかった場合弾に囲まれてしまうのだ。

この3連装の戦車は連続で出現してくるので、前列が終わったらすぐに左か右に移動しておいて弾をちゃんと引きつける用意をしておこう。

そして3連装の戦車が左に縦に3台並んでいる所にきたら少し注意。


ちゃんと引きつけよう。

ここの上は横に一列、アイテムが多数出現する。この中には得点アイテムも含まれていて、例えばショットアイテム2つの間に得点アイテムが入っていたりした場合、ランクを下げることを第一に考えている頭のいい君ならば泣く泣く得点アイテムを残していくことになるだろう。

点数なんてどーでもいいという人は別にいいが、100万点で1機増えるのを知っているならばそれほどおろそかにはできない。

というわけで、この横に1列にアイテムが出現する場所は、左から少しずつ壊すことを心がけよう。


こうなると泣きそう。

円筒砲台&茶ザコ

ここから円筒の黒の砲台と先ほどからお世話になっている茶色のザコの混合攻撃にさらされることになる。

まずは円筒砲台の弾の撃ち方を見てみよう。円筒砲台は実に安易な奴で、弾は真下にしか撃たない。こいつらは数で勝負を挑んでくるだけである。

また、円筒砲台は破壊すると小のウェポンアイテムを出す。この面の最初で得点アイテムを多数出すためにウェポンを使用している場合は、この小さいウェポンアイテムと


ウエポンアイテムをなるべく回収しよう。

いえどもバカにはできないのでなるべく回収していこう。
さて、この地帯の嫌な部分といえば、やはり茶色の小さいザコである。
円筒砲台のみならば何の問題もなくバリバリ破壊していけるが、茶色のザコが混じるだけで自分の行動に少し制限が加わってしまう。
基本的には右か左かのどちらかに位置し、とりあえずは正面からどんどん破壊していこう。ただ、この方法だと茶色のザコをあまり撃てない。
左に位置した場合は主に右のほうにいる茶色のザコにのみ注意をはらい、数が少し多くなってきてちょっとうざったいなぁと思ったらちょいと一掃しにいこう。そしてすぐに元の左の位置にもどってくる。
もちろんこれは右に位置した場合は逆に左に注意をはらえばよい。
この地帯はこの方法で大丈夫だ。やはり注意しなければいけないのは茶色のザコである。


右に注意しよう。

オレンジの中型戦車

円筒砲台地帯を抜けると、茶色のザコに混じりつつオレンジ色の中型戦車が登場する。ここで再び情報がある。

●3面隠しその②

なんとこのオレンジ色の戦車をうまく倒すといいことがある。そのいいこととは、


ウェポンアイテムの大きいやつが出る。

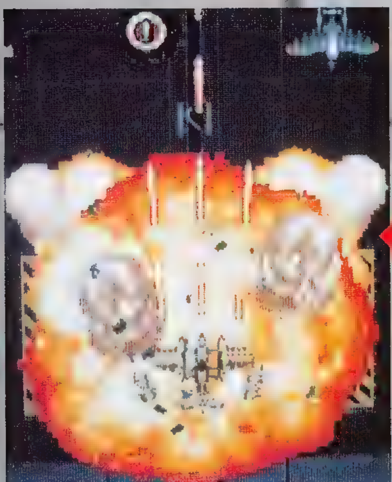
①大きいウェポンアイテム
②1UP

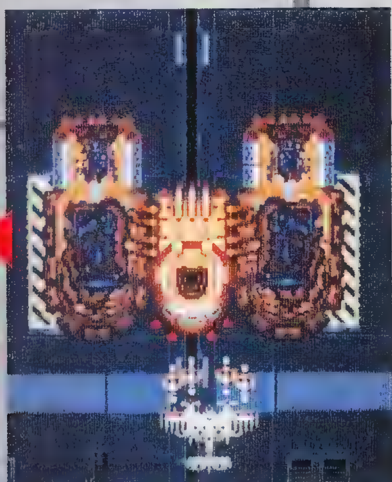
が出現するのである。
まずはその出し方から説明しよう。①②ともに共通して言えるのは、
「泳がしておいて所定の位置で破壊する」
ということ。
その所定の位置というのはオレンジ色の中型戦車が止まった所である。ずーっと泳がしておくと最後に黄色のわくが見えてくる。そこにオレンジ色の中型戦車は停車するのだ。
ちゃんと停車したらあとは破壊するだけである。ではどのように①と②が違うのかと言うと、それはどれくらい破壊しているかということである。
①はただ単に停止した時に破壊すればいいだけである。


この黄色のカコミまで待つ。

それに対して②はオレンジの中型戦車の両側を完全に破壊した上で停止したら破壊するのが条件である。

できれば②を狙って1upを取りたいところ。
まずは出現したら左のパーツを集中的に狙い、これを破壊しよう。次に右のパーツを破壊して、という感じにやるといいだろう。
中央のパーツについている灰色の砲台は破壊しないようにしておこう。このパーツを破壊すると少しよけづらいばらまき弾を撃ってくるのである。


1upだ。ウハウハですね。


こういう状態にすれば、


中央の灰色の砲台を壊すとこうなってしまう。

建造中の重爆撃機

オレンジ色の戦車が出現した後、すぐに建造中の重爆撃機がどんどん出てくる。
出てくる重爆撃機の砲塔の位置や攻撃法は一緒なので、まずはその攻撃法を覚えることが大事である。
重爆撃機の装備はこんな感じなのである。それではどこから壊していくのがいいのかについて説明しよう。


砲台の位置を覚えよう。

中型機の砲塔は大きく分けて3種類あり
①真下に撃つもの
②自機を狙って撃ってくるもの
③回転砲塔
の3つの砲塔がある。
まず①は翼の中間にあるがこいつはあまり気にしないほうがいいだろう。真下にしか撃ってこないので正面にいかなければOKである。
次に②。②は翼端と機首についている。翼端のものは3個あり、残しておくとうざったいので早めに破壊したほうがいいだろう。
機首についているものは、自分のショットの中央の弾の貫通弾で一気に壊すといいだろう。
そして③。この重爆撃機の最も最初に倒したい砲塔である。理由は、こいつだけ弾をたくさん吐くからである。一応弾の撃ち方は決まっているのでよけるのは難しくない。真下でちょいずれでOKだ。


前方集中で回転砲台を速攻!!

基本的には翼端の②→翼の根本の③→機首の②という順番がいいだろう。

ここでのフォーメーションは③を破壊する時にのみ前方集中にするといい。オレンジの中型戦車の左右のパーツを破壊する時も、フォーメーションは前方集中にしておくのがいい。前方拡散型でやると、中央の破壊するとやっかいな砲台に弾が当たってしまうからだ。

さて、1upを取るためにオレンジの中型戦車を残すわけだが、建造中の重爆撃機とどちらを優先していったほうがいいのか?というと、答えは簡単で、建造中の重爆撃機である。

爆撃機を破壊しつつ下をかいくぐっていく中型戦車にダメージを与えていくといい。

ボス前で一休み

オレンジの戦車でうまく1up取った後はもうボスまで一直線だ。

多数のアイテムと床がめくれてそこに砲台が出現するだけで、これといって注意点はない。

3面ボス ST-22 EARTH CRISIS

このボスに入る直前で、フォーメーションを全方位型にしていく。そして、画面中央一番上にはりつく。

ボスが出現したら、上部の横に3列ある砲台の真ん中の列の中央にあわせてボスと一緒に動こう。

これはどういうことかというと、中央に位置すると3列の砲台のすべてを弾封じできるのである。


この位置をキープしよう。

下で戦って万一死ぬよりも100%安全なこの方法がオススメだ。

3列すべての砲台を破壊したら前方集中のフォーメーションに変えて下にさがっておく。


回れば死なないぞ。

●第2段階

ここからが重要で、こいつの倒し方で第3段階の難易度が変わってしまうからだ。

まず壊せる場所から説明していこう。

中央に1つ、左右に縦に3つ、計9個の砲台が相手である。この第2段階は画面いっぱいにぐるぐる回っていれば死ぬことはないのでゆっくり料理していこう。

まずは左右の砲台に注目。こいつらは出たり引っこんだりしているが、3つのうち残り1つにしてしまえばずっと開いているのである。

ということで、左右両方とも1つずつにする。そして左右をなるべく同時に倒そう。左右両方とも破壊したら、中央の3つの砲台を速攻で破壊。

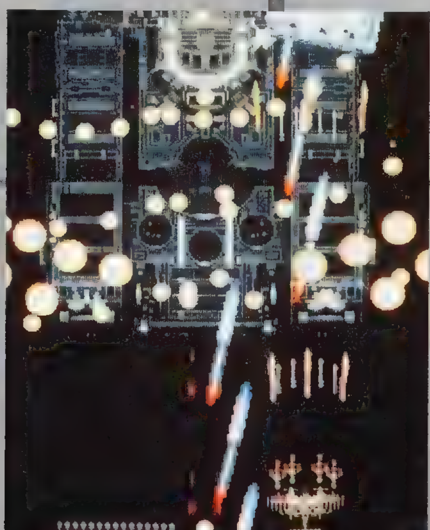

この状態にして一気に左右を破壊しよう。

そうしたらフォーメーションを前方集中にして第3段階になるのを待つ。

●第3段階

第3段階は主に左右の四角い砲門からデカいロケット弾連射、というのと、中央から速い白い弾というのが主な攻撃。

先ほど、左右の3つの砲台を同時に倒すという意味は、このロケット弾の周期を毎回左右同時に発射させるためである。このロケット弾を出す砲台を破壊してしまうと、とんでもないことになってしまう。これを防ぐために、ショットは中央のコアにのみ撃つようにしよう。


こうなるとキツイ。

中央から出てくる速い白い弾は動かなければ当たらないということを頭にいれつつ、よけ方を説明しよう。

まずは左か右、どちらかのロケット弾を撃つ砲台の前でロケット弾を撃たせる。ロケット弾を撃ってきたら中央に逃げてショットで中央にダメージを与える。

この繰り返しでOK。楽勝。


こっちにロケットを撃たして…、


中央でダメージを与えよう。

シューティング初心者におすすめ

エアーギャレット

いよいよ攻略スタート!!

担当：VMT-RED

ステージ1

スタート直後の海上ではザコ戦闘機とアイテムキャリア（破壊するとⓅアイテムを2つ出す）が出現するが、大した攻撃をしてくるわけではないので適当に撃ってⓅアイテムを回収しよう。少し進むとアイテムキャリア2機がヘリポートに着陸しているのが見えて来るので、画面の上のほうまで行ってヘリポートの後ろにある砲台2つを速攻で破壊してしまおう。この砲台は自機がある程度近づくと弾を撃ってこないので、アイテムキャリア2台が上昇して来て弾を撃ち始める前にやっつけてしまおう。アイテムキャリア2台を破壊してⓅアイテムを回収しているとザコヘリが左右交互に出て来るので弾に注意。ボーナスアイテムの2000点に気をとられないように。


砲台2つを速攻で壊す。

上陸するとショットチェンジのアイテムが出るのでトレーシングミサイルに変えてしまおう。その直後、道路がT字になっている所で左上からボンバーのアイテムを持った


中型機は早めにつぶせ。


確実にⓅアイテムを取ろう。

中型機が出現するので、早めに破壊してしまおう。

ザコ戦車を撃ちつつしばらく進むと左上からアイテムキャリアが出るあたりで曲が変わってボス戦に入る。ボス直前でⓅアイテムを持った中型機が3機出るのでしっかり破壊してアイテムをいただいておこう。ショットレベルは4になっているはずだ。

ステージ1BOSS

このボス、1面ボスのくせにちょっと強い。シューティング慣れしていない人にとってはけっこう嫌な攻撃をしてくるぞ。


Fire-Fire!!

ボス出現直前までザコヘリが出ているので注意。ザコヘリが出終わったら、いきなりボスに重なってバリバリ撃ち込んでしまおう。トレーシングミサイルのレベル4なら弾を撃たれる前にブースター部分を破壊できるはずだ。連射が遅くて間に合わないと、レーザー＋赤いバラマキ弾を撃たれてしまう。もし、レーザー砲台の所のハッチが開いたら下に逃げて弾をよけよう。よほど連射が遅くなければ大丈夫だけど。

第2段階はシャトル本体との戦いだ。

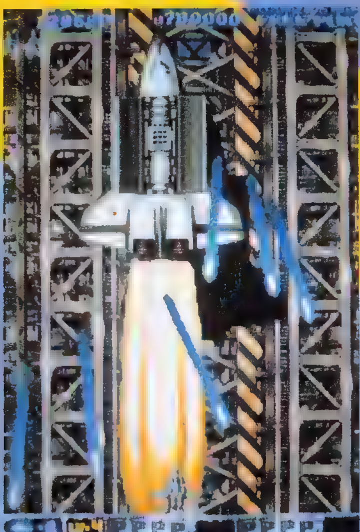
写真①のバラまき弾と写真②のレーザー×2セットを交互に撃ってくる。

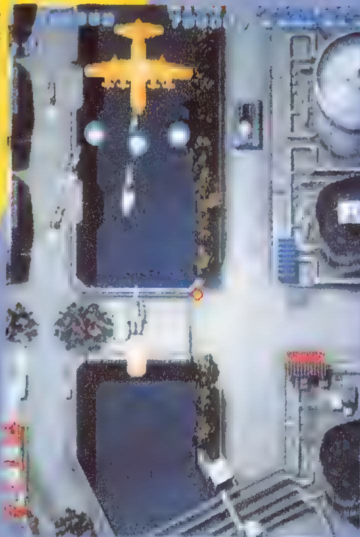
バラマキ弾のほうはシャトルの下のほうで待ちかまえ、少しずつ外側に逃げるようにして避けるといいだろう。シャトルのバックファイアーで弾が見えにくいので注意しよう。

レーザーのほうは、シャトルの真下の辺りで、あまり左右に大きく動かずに避けるようにしよう。

バラマキ弾も、レーザーも慣れるまで少し怖いけど、シャトル本体の耐久力は大したことないのでがんばるべし。


写真①この辺で避ける。


写真②この辺で避ける。

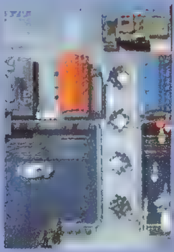


戦車が出る前に撃て。

ステージ2

スタートしてすぐの海上でザコヘリが少し出るけど問題ないだろう。

川の上を進んで行くとショットチェンジを持った中型機が中央から出る。左側の倉庫から出てくる戦車と、右側の道路を走ってくる戦車がからんでしまうので、中型機だけは早めに破壊しよう。



右側からやっつけよう。

その後、写真の場所で左右から大型の戦車（というか砲台）が出現する。ちょっとムズいところなので詳しく説明しよう。



左はこんな感じで。

まず川がT字になるのが見えたら左側からボートが2隻出るのですかさず撃ってしまおう。右側からも同様にボートが出現するので撃ちに行くのだが、橋の上の戦車から少し弾を撃たれるので気をつけよう。橋の上の戦車を撃ち終わったころ右側から大型戦車が現れるので速攻で破壊してしまおう。左側に残った大型戦車は画面右端からトレーシングミサイルを撃ち込んであげよう。



ここは絶対Ⓢを取る。

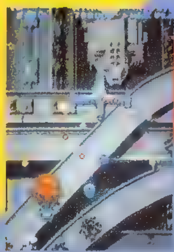


八の字弾は当たらない。

大型戦車2台の後、すぐに左上からアイテムを持った中型機が2機出現する。1機目のやつがショットチェンジを出すので、できればここでハンターシーカーに変えておこう。ボスに着くまでにもう1回チェンジアイテムが出るので（画面左側に6個かたまってアイテムがある所）必ずハンターシーカーにしておくようにしよう。

アイテム6個の場所を過ぎると中ボスっぽい大型戦車が出現する。こいつは後半面にも出現するので対処法を覚えておこう。

まず中ボス出現直前に左側の道路から戦車が4台出てくるので早めに撃ってしまおう。戦車を撃ったら中ボスの真正面で撃ち込む。この時、ハンターシーカーの弾もちゃんと当たっているようにしよう。中ボスが八の字に赤弾を撃って来るが、正面で動かなければ当たらないので、かまわず撃ち込む。八の字の赤弾の後の青弾は狙ってきているので、動いてよけること。中ボスが川をまたぐ道路の下に入るまでに前半分を壊して、攻撃モードを変えておく。前半分を壊しておかないと、青い中型機と八の字弾がからんでやっかいだぞ。前半分を壊された中ボスは右側の砲台からレーザーを派手に撃って来るけど、自機を狙っていないので左側からハンターシーカーのショットを撃ち込んでやっつけてしまおう。この場合は少しムズいかもしれないけど、中ボスの前半分を早めに壊して、青い中型機も早めに壊すことを意識していれば楽になるだろう。ここを越えればすぐにボスだ。



こうなるとつらい。

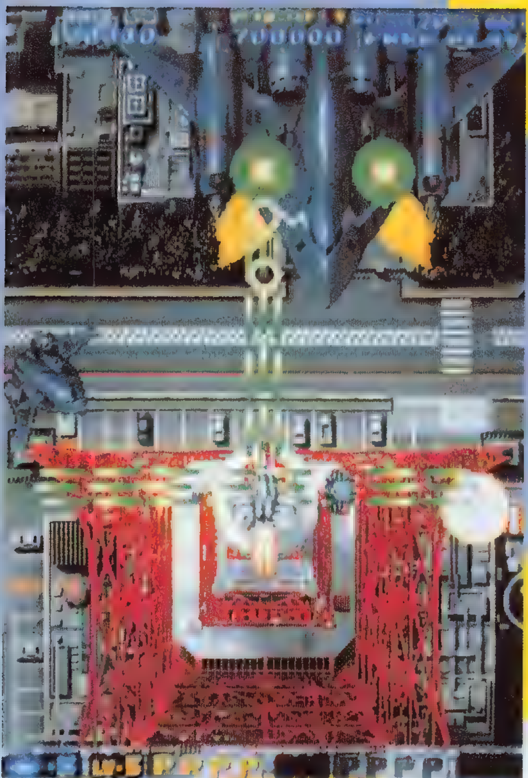


こうなりゃ勝ち。

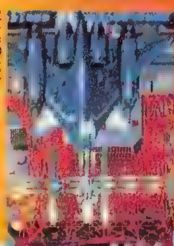
ステージ2BOSS

ちゃんとハンターシーカーで来てるよね!?

まず第1段階は、間隔の広いレーザー→間隔の狭いレーザー→ピンク色のホーミングレーザーのサイクルで本体か



他の武器じゃちょっと…。



写真③怖がるな！



写真④これでもOK。



写真⑤広いほうは中に入って。



写真⑥狭いほうは外で避けよう。

ら攻撃があり、画面両はじを上下に動く護衛機が常に出ている。
まずこの護衛機がやっかいなので、ハンターシーカーでここまで来たわけなのだ。真横を撃つ位置で固定して、護衛機を出現即破壊する。護衛機はレーザーを連射してくるので、逃すとやっかいだ。ショットレベルが5なら適当に撃っていてもOKだけど、死んでパワーダウンしてるときはちゃんと狙わないとダメだぞ。
レーザーの避け方&自機のポジションは写真③～⑥の通り。ボスの目の前で戦う。慣れるまで少し怖いかもしれないけど、画面下のほうだとホーミングレーザーが意外とよけにくいし、緑のレーザーもサイクルが分かっていればまったく問題ないはずだ。ボスの目の前でバリバリ撃ち込みつつ、護衛機が出たら、ちょっとだけ一緒に下がりながら


右側の護衛機に要注意。

確実に破壊する。ボスが時々体当たりして来るけど、見てから一緒に下がれば問題なし。ボスが爆発を起こしてボロくなったら第2段階スタートだ。
第2段階は間隔の広いレーザーと狭いレーザーを交互に

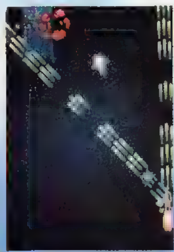

こりゃ楽だけど。

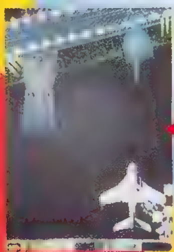
撃ちつつも、青レーザーのバラまきまで撃って来るのでけっこうきつい。画面の左下から右下でバラまき青レーザーを避けながらボスに撃ち込もう。


落ち着いて避けよう。

ボスの正面には出ないようにハンターシーカーのショットをうまく当てよう。多少実力避けになってしまう場面だ。

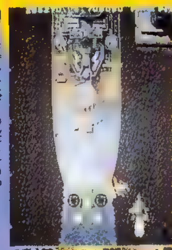
ステージ3


右下へ入る。

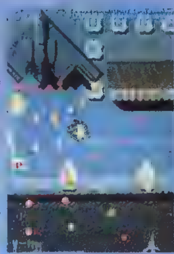

ずーっとここでOK！


あとは撃つだけ。

ザコが少々出た後に大型機が出る。4WAYの青レーザーはいいとして、全方向にバラまいてくる青レーザーは初心者にとってはいやな攻撃だと思う。本体から狙って撃っ


切り返しながら撃とう。

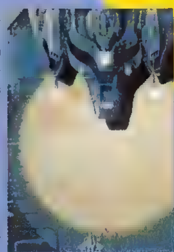
て来る赤弾の誘導もしつつ見切って避けるしかない。
大型機を倒すとザコが少し出てからアイテムキャリアが出る。アイテムキャリアを破壊した後、ザコを5編隊撃っ


弾筋をくずさないように動こう。

たら画面の右下にはりついてしまおう。直後に出現する白い中型機編隊に対して安全地帯になっている。
中型機編隊の後の戦艦は、途中でボンバーアイテムを出す青い中型機だけ早く壊してしまえば問題ないでしょう。
問題なのは次に出る黒い大型機とザコ戦車の混合攻撃。大型機の弾の撃ち方は、弾数こそ多いものの単純な弾筋なのだが、ザコ戦車に弾を撃たれて、それを避けたら大型機の弾筋が崩れて死亡、というパターンになりやすい。分かってってもなりやすい。前もってショットを赤のバルカンにして戦車を撃ちもらさないようにすると良い。
黒い大型機を倒した後も、ショットは赤のバルカンでいくのが良いだろう。ボス直前でショットチェンジが出るのでボス対策としてトレーシングミサイルにチェンジ。青のシャイニングレーザーも悪くないが、弾が見えにくいこと


写真⑦これより上はヤバイ。

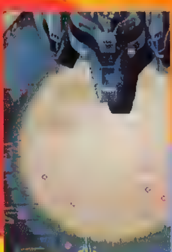
と次の面のことを考えるとミサイルのほうが良いだろう。ボンバーはサンダードライブにしておこう。3ボスは強(つえ)～んだ。


写真⑧待機中。3・2・1…、

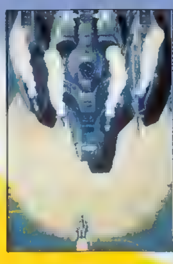

写真⑨ハイッ。

ステージ3BOSS

第一段階は弾よけそのものを完全パターンにするタイプ


写真⑩止まっていればよい。

の攻略が要求される。
まず第一波。ボスの正面で止まっていれば当たらない。はっきり言ってコケおどしなので遠慮なく重なり撃ち（写真⑦）。ただしあんまり上すぎると死ぬので写真の位置くらいで。
続いて第二波。ボスの正面


写真⑪撃ち込みチャ～ンス。

より自機一機分くらい横で待つ（写真⑧）。ぐわーっと弾が迫って来るけどビビらずにちょっとだけ外側に動けばハイ、よけられたでしょ（写真⑨）。避けるタイミングと自機の移動量は自分で練習してつかんでくれい。この手の弾よけは、一見ものすごいことやってるようだけど、分かれば楽勝なのでマスターして一般人のギャラリーを吐血させてやろう。
第三波。正面ちょいずらしで止まっていればOK（写真⑩）。
第四波は撃てるホーミングミサイルの攻撃。撃ち込みの


これなら避けられるが…。

チャンスだ（写真⑪）。これが終わると第二波攻撃が終わる頃にはボスが爆発を起こして次のモードに入っているだろう。


こりゃ～つらいぞオ～～～。

第二段階は最初ホーミングミサイルのみなので、この時できるだけ撃ち込んでおこう。


ヤバかったらボンバー。

ボスで稼げパート3
エリア6（4ステージ分）!

スカイターゲット SKY TARGET

**よりパワーアップしたボスも登場!
いよいよクライマックスへ!**

担当：ずるずる

エリア6は4ステージあるぞ!

さて今回のボスたちは4つあるエリア6のボスだ。

4つあるエリアは、空中ステージが2つ、地上ステージが2つという構成になっている。

ここで登場してくるボスたちは、以前に登場してきたボスのバージョンアップ版だ。強いぜえ〜っ！

エリア6 都市②ステージ「ヴァシュラⅡ」

まず最初に登場したのは2回目の都市ステージのボス「ヴァシュラⅡ」だ。

1回目の都市ステージで登場したタイプのタイプⅡ。

同じ系統の機体を使っているだけにだいたいの攻撃は同じといっていい。となれば狙うべき弱点の位置も同じ。ヴァシュラⅡの横っ腹の機雷射出口がそうだ。

ここを集中的に狙い、まわりの砲台、突き出たブロックを壊して稼いでいこう。

以前のものよりも楽かも。



各パーツの得点	
砲台	2300
ブロック（翼部分）	12000
機雷散布装置（弱点）	36000
破壊時	75000

エリア6 砂漠ステージ「クレイモア」

エリア6で登場するボスの中では唯一オリジナルといっていい型のボスがこの「クレイモア」だ。砂漠専用の超大型地上戦艦。

横に長い体形からの攻撃は、視界からはずれたところからくることが多い。これに注意しつつ、まず壊すところは両側の砲台。これに合わせ、アームを先のところから一つ一つ壊し、稼いでいく。

時間をじっくり使って全部破壊するようにしよう。

効率よく当てること。



各パーツの得点	
砲台	6800
アーム	36000
ランチャー	31000
ホバー装置（弱点）	56000
破壊時	75000

エリア6 雲②ステージ「タルワールⅡ」

両側を雲に囲まれ、谷のようなところを飛行するシーンから始まるこの2回目の雲ステージのボスは「タルワールⅡ」だ。

見た目強力ー攻撃も強力ー

こりゃー大変っーて感じだが、ここまで来れる人が泣きごとを言っていてもダメー

1回目のときと同じようにボスデモが始まったらキャンセルして、攻撃される前にバンバン砲台を壊していってやろう。これがこのボスを倒すコツになるぞ！



各パーツの得点	
砲台	2100
内蔵ランチャー(弱点)	32000
破壊時	75000

エリア6 キャニオン②ステージ「ハースニールⅡ」

より狭くなった谷間でバトルを展開するこのステージのボスは「ハースニールⅡ」。

より強力になり、オレらの行く手を妨害する。

強力になっているとはいえ、基本は「ハースニール」。壊すところが強力な武器になっている点に気をつければ、狙うところは同じになる。

とくに砲台。これをいかに早く壊すか。画面に出た瞬間、狙い撃ちできるようにしたい。

あとは弱点からのミサイルに気をつければOKだ。



各パーツの得点	
砲台	4500
レーザー砲台	5200
いわゆる足（弱点）	42000
破壊時	75000

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

すべては、コアラッキー

まずはスピードに慣れることから始めよう。

担当：Dr.Ace

今回は、好雄、館林、レイ、この3人が使えるコマンドを公開。使えるキャラを増やして、さらに対戦を盛り上げよう。

使い方は表の手順でスタートすればOK。1人用でのプレイ時には選ぶことができないので、その辺は諦めよう。レイが使えればクリアは簡単だろうに。

2人プレイでやらないとダメだし、そうなれば当然、乱入時にも使用不可なので、対戦台になっているお店ではちょっとつらいかな。普通の台で友達とでも遊ぼう。


レイの使い心地は最高だ。

1度コマンドで隠しの3キャラを使えるようにしたら、あとはコンティニューすればいちいちコマンドを入れなくてもいいので、もしこのゲームの対戦が流行っている店だったら、地方ルールでも作ってこのモードでの対戦を続けるのもいいかも。



2人用を選ぶ
↓
ロボサクモード選択画面で1Pレバーを左、2Pレバーを右に入れながらモード選択。
↓
ハンデ選択画面で1Pレバーを上、2Pレバーを下に入れながら選択。
↓
キャラ選択画面に3キャラが登場。



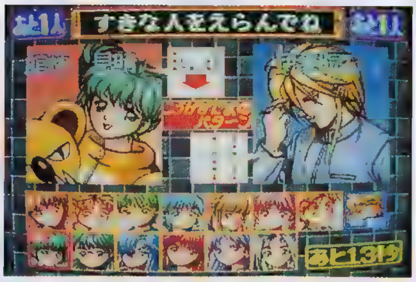
まず2人用をセット。



この画面でレバーを横に。



ここではレバーを縦に。



これでキャラ選択画面に3人が。


コアラやレイが使えるぞ。

日進月歩の攻略パターン！

気合い充分！完全奥義！！

館林見晴

さて昔話になるが、館林見晴（コアラ）がラスボスとして登場する、ということを言ったのを覚えているだろうか。あのとき、分からなかった人のために最終回でバラしましょう、とか書いたね。今回は最終回じゃないけれど、順序として館林のことを書く機会になったので、やっぱり今回載せよう。

まだ分からない人がいるとは思えないが、そういう人は前にどんな写真が載っていたかを思い出して、もしくは2月29日号を引っ張りだして見てみよう。

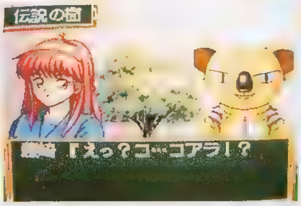
通常、ラスボスは詩織になる。この写真で使っているキャラは詩織。そういうことだった。詩織を使って最後まで行ければ、ラスボスとしてコアラが登場。ここで負ければ見晴の顔が見られるって寸法。

[コアラ（館林見晴）]
くーっ!!
こりゃえーわー
どないしょ
うますぎー!!
コアラッキー
コアラたまらんわー!!
いたぁ！
コアラめっちゃうまい
コアラうまい
フゥ　熱かった
詩織勝負！
コアラ（抑揚なく）
クスクス…
（館林の声で笑い声）





通常のボスは詩織だが…、



詩織で来れば、ほらコアラが。

勝つと、そのままコアラが倒れてエンディングなので見ることはできない。ここまで来てバッドエンディングというのも寂しいが、見晴を見る、という目標でここまで来たのなら潔く負けてしまおう。

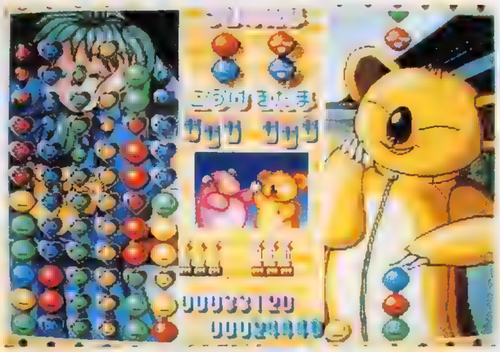
対戦相手としては、CPUなら詩織と同じくボーナスキャラ。ある程度送り込まれるのを待って、一気に返そう。


セットだけして後手に回ろう。

レイに勝っておきながらラストで負けるのは、ただ勿体ないどころではなく、まったくもって恥さらし以外の何物でもないぞ。

しかし対戦で使う、または使われた場合には、そんなロボ作モードみたいに弱くはなく、むしろ強キャラといっていい。何といっても縦並びだしね。

こうげきだまの基本は鏡魅羅と同じパターン。違うのは横並びか、縦並びか、だけだ。縦並びの分、鏡さんより数段上の強さを誇る。


例えばこういうふうに仕込んでおいて…、


返すこともできる。いつもうまくいくとは言えないが。



縦並びということで考えるのなら、両脇が高くなっているというのは、優美の真ん中が高い型や、如月さんの斜め型よりも多少強いかな、と思われる。人によっては優美のほうが強い、と言う人もいるだろうが、その辺は個人差ということで。一応、見晴は隠しキャラなんだから優美よりは強かろう、というふうに思い込んでいてあげようではないか。

さて、いつもと同じことを言うようだが、自分で使う場合は、他の縦並びキャラと同じく自分に一番あった戦い方を選ぼう。

相手を気にするよりは、自分のペースで。それで負けるようなら、自分のほうが相手に劣っているということなのだ。あとは練習あるのみ。

相手が見晴の場合、やっぱり他のキャラと同じく、埋められにくいフィールドの真ん中あたりで戦うことに。一応のところ、右半分でプレイしてもいいのではないかと思う。仕込みを3列目に、処理を右2列で、といった具合に。

とりあえずは自分に合った方法を見つけよう。

早乙女好雄

言わずと知れた中ボス。ここまで来る頃には、スピードが速すぎてついていけない人も多いかと思う。しかし、対好雄戦はスピードに慣れてしまえば攻略法があるので、練習あるのみだ。せっかくここまでこれるようになったのだから、ぜひ練習して好雄のスピードに慣れてもらいたい。やっぱりやるからにはエンディング見たいもんね。


負ける理由その１は、まずスピード。

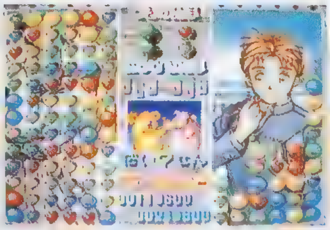
さて、そのスピードについていくのが辛い中ボス戦だが、好雄にはしっかりと攻略法がある。スピードに惑わされて失敗することもあるかもしれないが、知っていれば勝てる確率がかなり増えることは確か。早速、実践しよう。

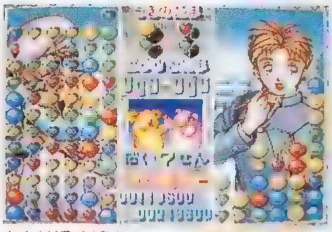
好雄の降らせパターンは、斜めパターンといえども、結局は横並びパターンと一緒のレベル。真ん中の2列が横並びになっているところがポイントで、ここをうまく使って返していこう。

この真ん中の2列は下から、赤青緑黄…と順に降ってくるので、そこを2列目で合わせて積んでいく。これで好雄を犬化することができる。写真のとおりにやってみよう。基本的には2列目で仕込んで、対岸の2列で残りを処理。これを行う。右隣か左隣でどちらがやりやすいかは自分で判断して、やりやすいほうで使おう。




下から順に積んでいって…、


場合によっては３列目にも積んでいこう。


あとは返すだけ。

対戦ではスピードがガクンと落ちるので、さらにやりやすくなるだろう。つまり好雄はザコ。使われたら以上のとおり。使うほうは使うほうで、唯一の男キャラだから、とボーナスキャラとして割り切ってしまおう。

早乙女優美

隠しキャラではないが今まで載ってなかったので、好雄とセットで登場。

優美のパターンは好雄と同タイプの縦並び。兄妹らしいといえばらしい。となると、縦並びの分、こちらのほうが上をいくだろう。

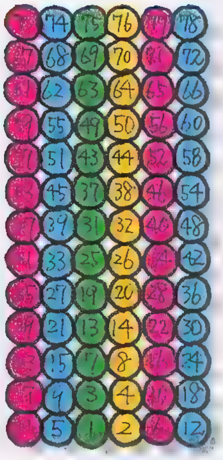
ただ、優美も縦並びではあるが、先ほどの見晴と比べて反撃時のおつりが大きすぎるので、その分を考えて多少なりとも優美のほうが弱いのではないか、ということにしているのだが。

使い方と受け方は縦並びの基本セオリーに準じて、埋められたら端から穴掘りをして


返されたときに差が出そう。

[早乙女好雄]
行くぜっ
１押し２押し
３に押しっと!!
そんでもって…！
決まりだぁ～!!
決まっちゃったよ
俺のことキライ？
優美　てかげんしろー
お返しだぜ!!
俺の番だな
俺って強すぎる
チェックだチェック
行くぞ優美
おっと
さてと、いこうか!!

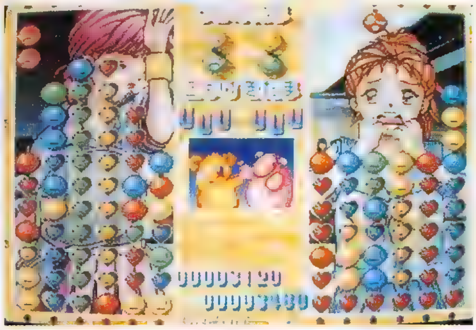









縦仕込みを、一応やっておこう。


掘り起こせればキレイに返るだろう。

いこう。
今回はページの都合でここまで。残った1ページじゃレイとインフォメの両立ができないのよ。最後に残った伊集院レイ、こいつはまた次号送りということで。強いけど攻略法はあるので、次号が出るまで自分で考えてみてくださいな。

きらめきインフォメ

コアラッキーなコーナー

とかいいつつ今回は諸々の事情で何故かプレゼントが掲載されていないという…。今回はそういうことでお伝えすることがありません。メモリアルスポット風に言うなれば、次号に期待してくれ、って。
ではイラストの締切りでも記しましょうってことで、カラーはこの号が出る頃には既に締切り。どうもありがとう。あとモノクロが1回だけ載せるチャンスがあると思うので、この号が出てから1週間以内。いくら送ってきてもいいけど、もうときメモのコーナーはないです、って感じみたいな。
では次号カラー最終回。



（千葉県　すあっちくん）



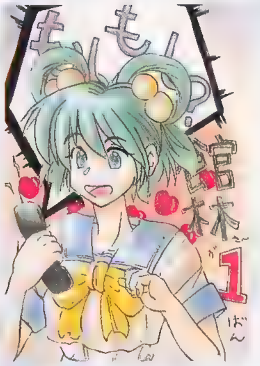
（山形県　神宮智咲さん）



（沖縄県　青空うるるさん）



（兵庫県　M-BRANDくん）



（愛知県　ルナⅡ推進委員会くん）

つ いにラストバトル!!

19XX

ナインティーンダブルエックス
THE WAR AGAINST DESTINY

とうとうライバル機を追いつめ、息詰まる戦闘が幕を開ける。人類の命運はその手に。

担当：GED

いきなりですが、ごめんなさい。3／30号（No.166）の「各ショット攻撃力表」に肝心の攻撃力数値が記載されていませんでした。こちらの不手際により、かなりすっとぼけたミスが発生してしまったことをお詫びします。

ライトニング
ノーマル…「4」
4連射…「3」×2コ
パワーアップ時…「3」×3コ
3WAY…「3」×3コ
シェル…「5」

モスキート
ノーマル…「4」
4連射…「3」×2コ
3WAY…「3」×3コ
パワーアップ時…中心「6」、端「2」×4コ
シェル…「5」

震電
ノーマル…「4」
4連射…「3」×2コ
3WAY…「3」×3コ
シェル…「5」
パワーアップ時…「6」

ミサイル警備戦車

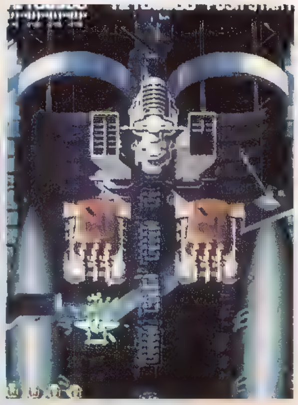
スタートし、ザコヘリを全滅させたらアイテムキャリアを速攻で壊し、ボンバーが満タン（5個）になっていない場合はここで補充しておこう。

逆スクロールで警備戦車を通過する時点であらかじめラインを合わせておき、判定が出たらすぐにロックできるようにしておく。逆スクロールが終わり、超大型ミサイルが装備されるあたりでマーカーを撃ち、警備戦車の主砲をロックする。ロックしたら主砲はマーカーミサイルにまかせ、主砲のすぐ右の副砲を撃つ。さらにその両側の副砲にショットが当たるような位置で撃ち込むとベスト。副砲が壊れてから主砲を破壊しよう。

警備戦車の副砲は、下に降りてくる際に、自機に向かって放射状に弾をバラ撒くが、これは落ち着いて弾の間でかわしてもいいし、バラ撒きの外側で大きくかわしてもいい。外側でかわす場合は、副砲への撃ち込みをそこそこにして、早めに回避行動をとろう。最初のバラまき攻撃をかわすと、次は両側の主砲が3WAYを撃ってくるが、弾の間が広いので意外と楽によけられる。今のうちに左側の砲台を破壊してしまおう。

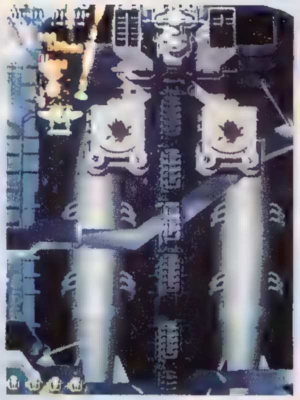
3WAYが終わると、再び副砲からの攻撃が始まるが、もうすでに片側の主砲&副砲は壊れているはずなので、たいして怖くない。

砲台を破壊したら、残るは本体のみ。本体に当たり判定はないので、ロックしながら重なって撃ち込もう。


逆スクロールのときに、あらかじめ主砲のラインに合わせておく。


主砲をロックしたら、その右の副砲を撃ちつつ両隣の副砲にも当てる。


片方だけになってしまえば楽。

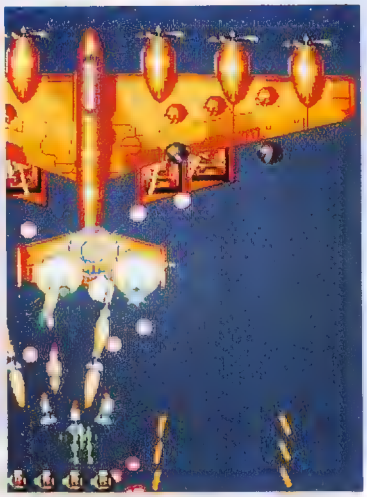

隠し勲章を回収してから本体を破壊。本体は攻撃してこないし、当たり判定もないので、重なっても大丈夫。

「亜也虎改」飛行機形態

亜也虎改は、まだ初めのほうはやられ判定が発生していないので、防御ファンネルが2回目のレーザーを撃つあたりでマーカーを発射する。ロックしたら、ファンネルのレーザーの間で、少しずつ左に動きながら戦車の弾をかわす。画面の端近くになったらサッと右に切り返し、ある程度右にいったらまた左へ切り返す。

すると、今度はファンネルと戦車の攻撃が止み、主翼の砲台が弾を撃ち始める。この拡散ショットは、中心の弾だけが自機を狙っていて、ほかの弾は自機を挟み込むように撃っているだけ。無理に大きく回避しようとせずに、弾の間で中心の弾だけを見て、少しずつ横に動きながらかわすといい。

第1段階では、この2種類の攻撃が交互に繰り返されるだけだが、この攻撃が苦手ならレベル3ボムを使って倒すというテもある。ライバル機が逃げ出すときにボムをタメ始めると、ちょうどボスの判定が発生した瞬間に爆発してくれる。ただ、ここでボムを使ってしまうと、次に出てく



自機を狙ってくる通常弾をコンコンとよけ、端に追い詰められる前に切り返す。

るアイテムキャリアのタイミングが狂ってしまうので、なるべくボムを使わずに済ませたい。

「亜也虎改」ロボット形態

第2段階になると、なんとロボタイプに変形して攻撃してくるようになる。

変形が始まったらボスの真下にいき、腕が下がりきる前にマーカーを発射して中心のコアをロックする。マーカーを撃つのが遅れると周辺の砲台に当たってしまい、うまくロックできないぞ。

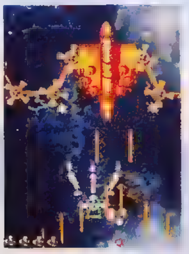
コアと砲台が出現したあとは、腕を振り上げつつレーザーを下に撃ってくるが、1回目のレーザーはボスの正面がちょうどレーザーの隙間になっている。2回目のレーザーは、中心から少しずれたところを抜ける。ただし、いきなりこのラインで待っていると本体の砲台に進路を塞がれてしまうので、中央でちゃんと弾を引きつけてから抜けるようにしよう。

しばらく砲台の弾をかわしているとレーザーモードになる。今度のレーザーは「左、左下、下、右下、右」と、左から右へ順番に発射してくる。1、2回目を正面でかわしたら、左に大きく3回目のレーザーを回避する。4、5回目のレーザーは右側に撃つのでよける必要はない。

だいたい、このレーザーモードのあたりで左から赤編隊が出現するので、ボムが満タンでない場合はここで補充しておこう。赤編隊が出現したら亜也虎改は用なし。さっさと撃ち込んで倒してしまおう。



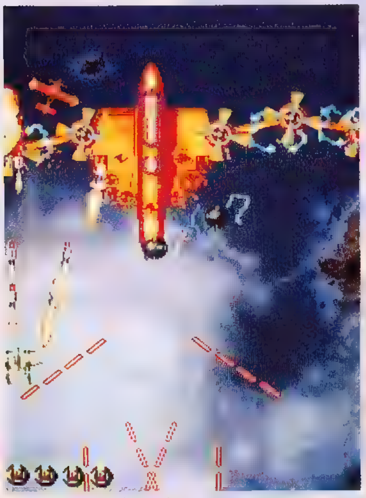
正面で通常弾を引きつけ、



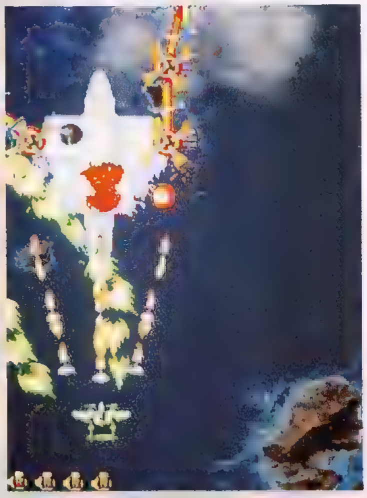
この間をスッとぬける。



2回目のレーザーまでは正面で。



3回目のレーザーは左へかわす。



赤編隊が出現したら用なし。さっさと死ねい。

高々度亜音速戦闘機「F.ブラッカー」

ライバル機は、4連ホーミング弾と炸裂弾の2種類の攻撃しか持っておらず、避け方さえ覚えてしまえばかなり楽。

亜也虎改を破壊したら、画面中央付近まで上がり、最初に撃ってくる4連ホーミングを真ん中でかわす。そして、ボスの主翼の下に張りつき、左右のロケットの噴射がいったん止んだ瞬間にロック&撃ち込み開始。最初のうちはまだ判定が出ていないので、ロケット噴射でタイミングを計ってマーカーを撃ち込むのだ。

正面に張りつかず、横にずらしておくところが重要なポイント。こうすることによって炸裂弾を下に撃たせず、横に撃たせているのだ。たまに4連ホーミング弾がくるが、これは見てから正面にいけばいい。



4連ホーミングは正面の近い位置でかわす。



炸裂弾がきても、



横に撃つのでまったく問題ない。

ライバル機合体！ラスボス第1形態

ライバル機が画面に見えても正面で撃ち込むのは危険。遅い弾をバラ撒いたあと、真下に速い弾を連射してくるからだ。遅い弾をバラ撒き始めたら画面の右下に逃げ、超大型ユニットの噴射をかわそう。

合体が完了すると、両翼の小型砲台が拡散弾を撃ってくるので、弾の隙間でかわそうとせず、外側を大きくかわそう。

次は、かなり画面の下まで迫ってきてキツイバラ撒きを撃ってくる。「こんな弾よけられるかいッ！」ってなわけなので、ここは安全地帯かボンバーを使わせてもらおう。安地は写真のほうを参照してほしい。


左から２番目のバーニアの青い炎、外輪のラインにショットを合わせる。


ウソくさいけど当たらない。自機の当たり判定の小ささを実感。

小砲台からの拡散弾が終わったあと、再びバラ撒きがくる。これは左端の2つを壊していれば、右側からの弾しか来ないため、多少は楽になる。まあ、なかなかそううまくも壊れてくれないので、ここはボンバーを使ったほうがいいだろう。もちろん、ボンバーは押しっぱなしにしてタメておき、レベル3で使ったほうがいい。ボンバーの「押し」と「離し」で2回弾が消せることを最大限に活用しよう。レベル3の長い無敵時間を利用し、重なって撃ち込むことも忘れてはならない。

ブースターを破壊するとバルカン砲台が現れるが、ちゃんとラインを合わせれば、バルカン砲台とバルカン砲台の隙間でよけることができる。問題は、拡散弾や大量バラ撒き弾との混合攻撃になってしまったとき。これは無理せずボンバーを使ってしまったほうがいい。大量バラ撒き弾とは、大きな弾を大量にバラ撒く攻撃のことで、両翼のブースターを壊しまくるとこの攻撃が始まる。

翼からチョロチョロ飛んでくるホーミングミサイルは、まだ数も多くないのでたいしたことはないが、片翼を破壊した時点で撃ち始める。本体からの大量のバラ撒き弾（自機のショットで撃ち消せる）が混ざると意外と侮れない。マメにロックし、常にマーカーミサイルを撃っている状態をキープしておこう。

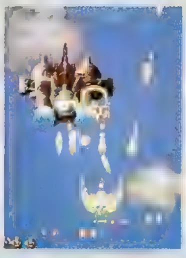

バルカン＆大量バラ撒き状態。ボンバーボタンに指をかけておこう。


撃ち負けないように、常にロックしておこう。

ラスボス第2形態

両翼を破壊すると、ボロボロのユニットを脱ぎ捨て、最終形態になる。

5WAYや通常弾を一定間隔で連射してきたりするが、この形態でイヤな攻撃は、なんといっても高速バラ撒き弾。遠い場合は、慣れてしまえばたいして難しくはないが、近い場合はかなり終わってる。


拡散ショットや通常弾連射のあと。


拡散ショット2回。正面ではなく、斜めの位置だとよけやすい。

いつでもボンバーが撃てるように心の準備をしておこう。

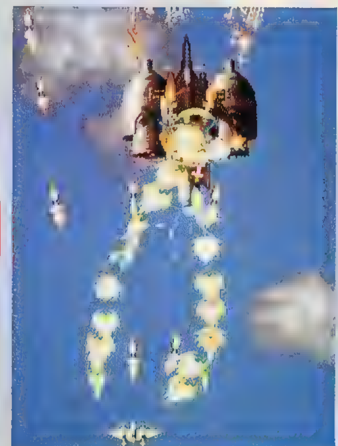
拡散ショットはたいして速くないので、中心から少しずれた位置で落ち着いてかわそう。体当たり攻撃も遅いので、まずくらうことはないと思うが、戻りの噴射に注意。

極太レーザーは、自機を吸い寄せる効果があるので、本体にレーザー噴射口が見えたらすぐにレーザーと反対方向にレバーを入れて抵抗しよう。

そして、ホーミングミサイルを連射してきたら、引きつけてからレバーを斜め上へ。上にいくころにはレーザーを撃ち終わっているので、マーカーを付け、少し撃ち込んでから下がろう。

ラスボスは、第1、第2形態ともに厳しい攻撃が続くが、ここまで来れた腕を持ち合わせているなら、ボンバーさえケチらなければ必ずクリアできる。派手な攻撃にひるまず、チャレンジあるのみだ。


戻りぎわの噴射に当たらないように。


砲台が見えたら極太レーザーの合図。レバーを反対方向に入れて、吸われないように抵抗する。


ホーミングミサイルを連射してくるので、引きつけてからレバーを斜め前に。

オッパイ星人必見!

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

キャラ公開の第1弾は"カスミ"。
そして、その胸の揺れをリアルなものにした、
モーフィング技術の詳細をお届けする。

担当：アディ"スマイル"トシ


ジャン・リーは最も多くモーションキャプチャーが使用されていて、動きが超リアル。

生死を賭けた近況報告

この原稿の締め切りもとっくに過ぎているが、DEAD or ALIVEの開発陣も既にテンパリ状態らしい…。

え～最近ですね、ハイコンプリートモデルの再版に心ときめかし、買いまくっちゃお、とか思ってるわけですが…え、俺の近況報告はいい？そ、肝心なのは、この"デッドオアアライブ"が、どこまで開発が進んでいるか、ちゅーとこだね。

実際のところ、この記事の作成のためにプレイした限りでは、技の判定なんかを模索中といった具合だ。

グラフィック面においては、新しいステージやキャラの容姿が、着々と書まれてきている。次のページから載っているステージなんか、超いい感じでしょ？

少しシステムにも触れておくと、Ⓗ（ホールド・つかみボタン）＋Ⓖで通常投げ。ダウン攻撃は、キャラにもよるが、⬆Ⓟで出るジャンプ系の威力の高いものと、ジャンプせずにその場で出る、威力は低いがスキが少ないものの2つが常備。

現段階では、キャラが完全に地面に背を着けない限り、入力は受け付けてくれないようだ。

キャラ人数は、今のところグラフィックが見れるのは6人。AOUショーまでは5人だったと思うが、1人渋めの老拳法家が増えた。

一応、最大8キャラまでのキャパシティは用意されているので、もしかしたらもう1キャラぐらいは増えるかもしれない。

また、今まで何度となく本誌に登場していたムエタイ使い（名称ケリー）は、大幅な調整を加えられるらしい。前回プレイしたときは、かなり強いという印象を受けたが…。

それと、このゲームの最大の特徴"つかみ"は、しゃがみ状態でも機能し、下段技にも効力を発揮することが発覚。

勝手な先入観かもしれないが、1ボタンで出せ、全キャラが持っている当て身に近い技だと、上・中段技にのみ有効だと思っていたのだが……。

次号はグラフィック面を、細かく突っ込んでいくぞ。


カスミの足を、これは恐らくジャン・リーがつかみ技をかけている。


カスミともう一人の女キャラ、レイ・ファン。こっちも結構…でかい。


バロスペシャルに似ているカスミの背後投げ。実戦じゃあまり見れないと思うから、今のうちに拝んどけ！

DEAD OR ALIVE キャラクター紹介 第1回



霞 KASUMI

■ストーリー■

自ら霧に溶け、幻となって敵を討つ忍の術、霧幻天神流。幼少のころから兄・疾風と共に、父でもある第十七代頭首・紫電の厳しい指南を受けてきた霞は、その体術では並ぶものがいないほどの使い手になっていた。

紫電が疾風に頭首の座を受け継がせようとした、まさにその日、異変は起きた。修行に出たまま、疾風が帰ってこないのだ。1カ月後、血まみれで倒れている疾風が見つかった。ひどく傷つけられ、体の自由を奪われてしまっていた。

「霞、おまえがワシの後を継ぐのじゃ」

正式に頭首となる18歳を間近に迎えた夜、霞は兄の眠る部屋から、物音が漏れていることに気がついた。そこには、黒装束を身にまとった忍の者が、今まさに疾風の首を斬ろうとしていた。

霞に気がついた男は風を切るようにすばやく部屋を飛び出した。霞は追いかけたが、里の外れあたりでこちらを振り向き、不気味な笑いとともに持っていた短刀で己の命を絶った。

その夜、霞は誰にも告げぬまま里を出た。それは、里の掟に反する行為だ。けれども旅に出なければならなかった。兄の仇を討つため、そして真実を知るために…。

「兄さん、行ってくるよ」

霞は抜け忍となり、兄の仇を討つべく、霧の中を急いだ。

足技を器用に操る柔軟な動き

カスミは現段階で、一番手を掛けて制作しているのではないか?と思われるほど、他キャラと一線を画した、完成された動きを見せてくれる。

中でも、素早く相手に突進していき、つかみ、一瞬の内に肘鉄を入れて反対側に抜けていく技は、キメポーズのカメラ視線と相まって美しい。いかにもくノ一といった技だ。

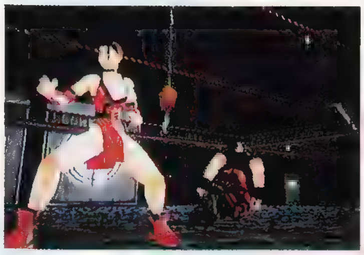
他にも、伏せてからの足払いや、フランケンシュタイナーに近い、飛び突き系の技に、足技のみのコンビネーション、インスト技を見る限り、足技が豊富である。

また、カスミはデモシーンにも登場して、演武を披露してくれているが、これがまた超カッコイイ/

ちなみに写真でお見せすることはできないが、2Pカラーは淡いブルー。どっちをよしとするかは、君次第だ。



突進していきこの状態に…。今のところ攻撃技。



決まって抜けたら、このカメラアングルに。渋い！



カスミの勝ちポーズの1つだが、胸を強調しているポーズに見えなくもない。逆に隠そうとするのなら、左腕はもうちょっと上かなぁ〜。とどうでもいいか？

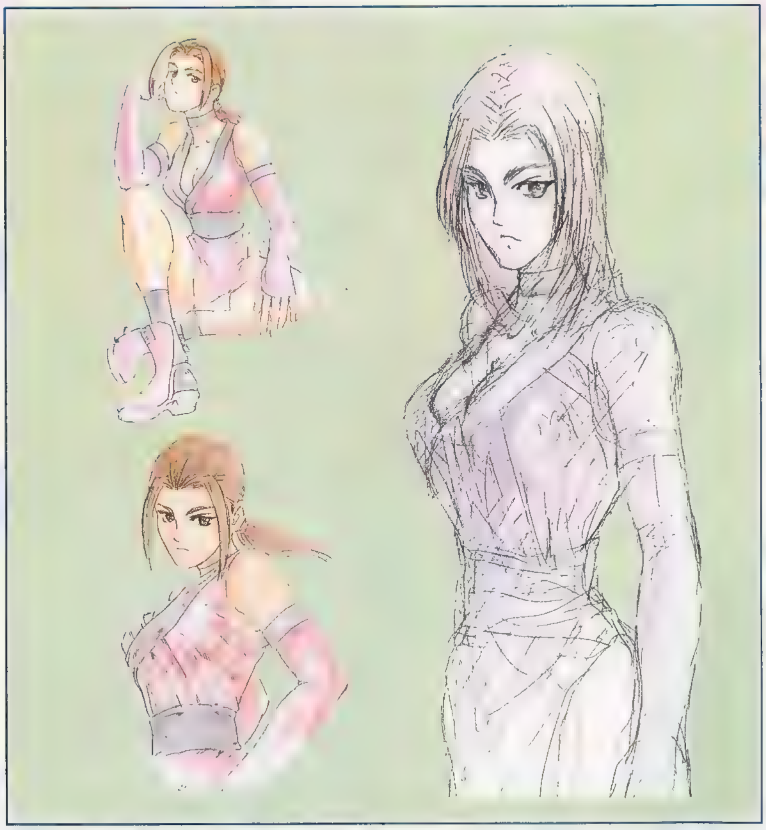
カスミプロフィール

■国籍：日本
格闘スタイル：忍術
（無幻天神流）
■誕生：2月23日（17歳）
血液型：A型
身長：164cm
■体重：48kg
■スリーサイズ
B：88
W：52
H：89
■好きなもの
ストロベリーミルフィーユ
■趣味
占い

ゲームクリエイターになりたい人必見！

DEAD OR ALIVE 開発者に聞く

「カスミ」というキャラができるまで。



カスミがどんな感じのキャラかということを、少しは理解してもらったら、次は開発時、デザイン時の苦労話や思い入れを、技術面な面を含めて開発者に存分に語ってもらおう。

今の内からカスミを使おうと、早くも心に決めている読者にとっては、間違いなく興味深い内容のものとなっているはずだ。

女の子が主役?くの一?本当にいいの?ってよく聞かれるんですけど、いいんです。全然いいんです。この子が僕らのアイドル「かすみ」ちゃんなのよ〜〜ん。

幕張のAOUショーでは、うちの新人プログラマの大バグのせいで、プルンプルンのボインボインという、へんてこりんな胸ゆれをしちゃって、目のやり場に困るうれしい状態だったみたいですけど、かえって注目を集めちゃったんで、かすみちゃんも変な自信をつけちゃったみたいです。

あれからというもの、うちのプログラマたちも、胸がどーしたとか、××がこーしたとか、そーいう仕事しかしてくれないんで、そんなことより、早くモーションのぶっ飛びを直せっつーの。

ところでマジメな話ですが、かすみちゃんのアクションは、日光江戸村の忍者関係のJACさんにやってもらってまして、異色な技が結構あって面白いんです。いわゆるモーションキャプチャーですね。で、殺陣（演技指導）の方がこれまた筋金入りの忍者マニアで、頼んでもいないのに絵コンテにないアドリブのアクションを連発。うちのゲームバランスが崩れたら、それは彼の責任でしょう。

冗談はさておき、かすみちゃんの開発は夜な夜な進んでいます。彼女はまだ発展途上で、これからもっともっとかわいい女の子になりますよ。太極拳使いのレイちゃんに負けてられないですからね。

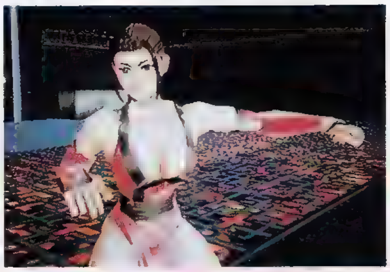
それでは、皆さんと遊べる日を楽しみに待ってます。

プルンプルーン!!

テクモ（株）3次元係長



ありきたりのコメントを1つ…。「かけられた方が幸せ?」



こちらの勝ちポーズは、打って変わって、りりしさ漂う。

「モーフィング技術レクチャー」

胸…バスト…ボイン…。いろんな呼び名がある、この女性を象徴するものに、男は時に憧れ、時には自分を見い出す。そう、人によって多少の深さの違いはあるものの、女性の胸にこだわりを持っていない正常な青年男性など、皆無に近いだろう。

そんな胸をゲームでリアルに表現する1つの手段、それが"3次元モーフィング技術"。ぜひ知っておきなさい…。

あのAOUショーの後、業界では、テクモが女の子のおっぱいにセンサーをつけてモーションキャプチャーしているとか、怪しげな噂がまことしやかに流れていますが、残念ながらそれはデマです。

モーフィングってのは、物体を変形させる技術なんですが、うちでは女の子にばっか使ってますね。アクション中の腕や腰の動きから胸の形がどう変形するかをリアルタイムに計算する訳です。胸の柔らかさとか、弾力とかもシミュレートしてます。当然、かすみの17歳の胸と、レイの19歳の胸では揺れ方が違うわけで、そのへんはスタッフ全員、毎日研究を重ねてます。



いやあ〜、この動きを伝えられないのが非常に残念。しかもゲーセンじゃ、こんな角度は絶対に見えないぞ。

次回予告

ジャン・リー
（シークンドー）
レイ・ファン
（シークンドー）

次号のキャラ紹介第2弾は、この2人。



ジャッキーくん、そのジャワティ、いままでどこに持ってたの？

バーチャファイターキッズ

AOUショー出展を経て、大勢の人にその存在を知らしめたVFK。発売直前のバージョンがこれだ。

担当：さんざん他キャラに浮気したけど結局はパイ。Ⓝ

公約どおり「VF2・3」!?

バーチャファイターキッズの最初のメディア発表時、セガのプレスリリースには「最終的にはVF2・3くらいに調整したい」という旨の解説があった。

すでにロケテスト、AOUショーなどで一般のプレイヤーの前に姿を現しているので、もう遊んでみた人も多いことと思う。まだプレイしたことのない人のために説明すると、ゲーム自体はサターン版のVF2・1が母体のようだ。

ただし、見た目のままで具合の悪いところはキッズにする時点で修正される。例えば、キッズは頭がデカイので、その辺の処理が注目されていた。このままでは、本来しゃがむだけで空振りするはずのⓅⓀなどに代表される上段攻撃が当たってしまうからだ。しかし、この点はうまく解決できたようだ（写真Ⓐ）。

そして、キッズということで「ちょこまか感（？）」を出すべく、次のような要素が新たに加わった。

- **ゲームスピードアップ**
- **土煙、汗などのエフェクト**
- **勝利時のポーズ変更**

スピードアップは思ったよりもしっくりとなじむが、キッズをプレイしてからVF2に移ると若干その遅さにおどろく。

土煙や汗などは言われないと気づかない人もいるかもしれない。土煙はキャラごとの特定の固有技を仕掛けると出るようになっている。

勝利ポーズの変更は、ジャッキーとシュンに予定されている。この2人に共通していえることは、大塚「シンビーノ・ジャワティストレート」。ジャッキーは勝利時に、シュンは従来「酒をのむ」動作のときにジャワティを飲む。シュンに至ってはトックリからしてジャワティになっている。このジャワティは「バーチャ広告」路線のもので、キャラたちがジャワティを飲む以外にも、看板なども出ているのでよく見てみよう。

さて、かねてからのウワサであった新要素の件はどうなっているのだろうか。

セガにこの辺を聞いてみると…「もしかしたら、やっぱり入るかもしれませんね。うー、どっちなんでしょうね。」だが、あちらこちらで聞いた話や、うちの編集がセガの人と話した今後の展開の打ち合わせなどを総合すると、何かしらの新要素は入ってきそうな気配だ。

セガも、グラフィック変更やバランス再調整だけで「VF2・3」という表現はしないと思うのだが!?

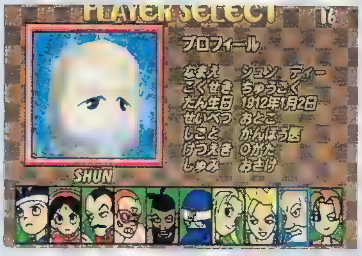
この本がみなさんの目に触れるころには出回り始める予定のVFK。入荷したらその新要素を探してみよう。ということでこの続きは次回。



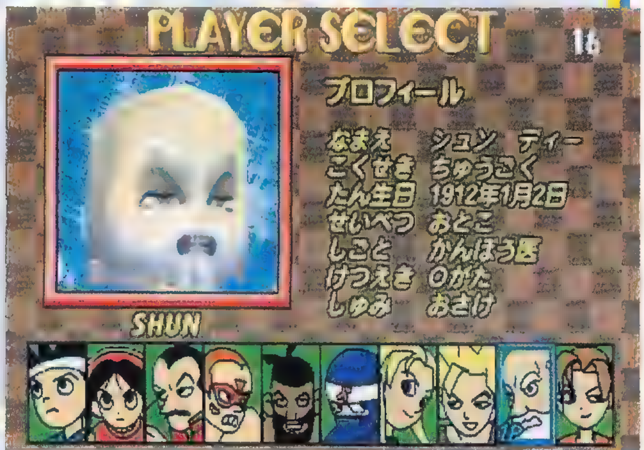
ウルフのブレーンバスター。なんか大変なことになってるなぁ。



右の写真とは大違い、のほほんとジャワティを飲むじじい。さっきの顔はどこいったんじゃ、ボケエ!!



いつもおだやか、シュンおじいちゃん…。



初公開、ゴ○ゴじじい。本当はこんな性格だったのか!?おそるべし、酔…じゃないジャワ拳（？）。

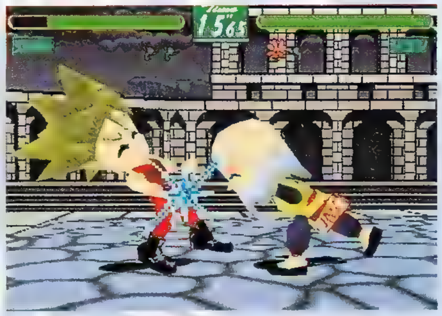
ニューゲームジャングル



ズドーン!!強いぞ、我らの躍歩頂肘。ジャッキー、たまらず汗がとぶ。



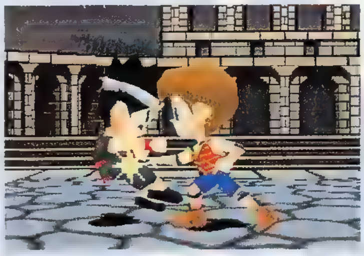
なんと、乱入者がいるとビックリしてこっちを見る!!



転身双中掌（Ⓟ+Ⓚ）のつもりらしいが、心意把みたいだぞ…。



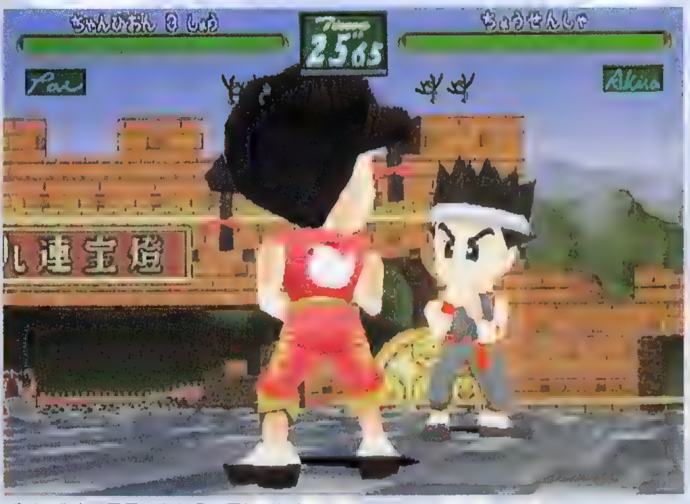
アキラの足もとに注目。土煙がまきおこる。VF3にも入るといいね。



イ～ン!!ブスッ…前疾歩、アキラの急所に命中（ウソ）。



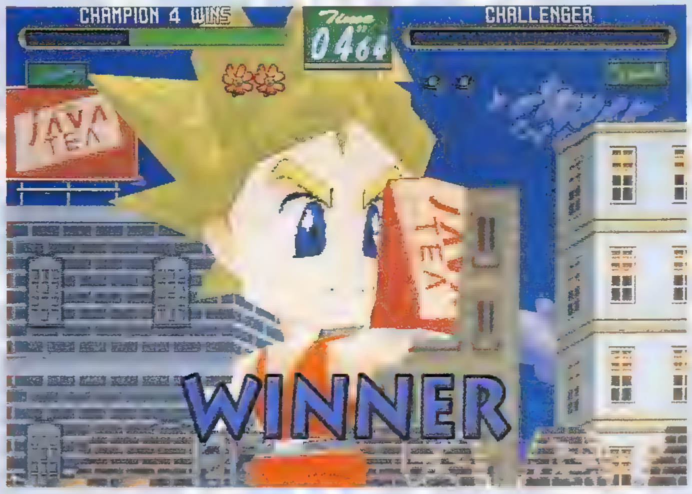
〈写真Ⓐ〉これが上段攻撃をよけたときののけぞり。うわっ、あぶねぇなぁ!!といった感じか。



パイの背中は鳳凰…あれ?ニワトリになっている…。背景のドラのニコちゃんがポイント高し。



ウルフ、怒りのジャイアントスイング。一説によると、かけられたほうが軸で回転するとか…。



WINNER表示もひらがなになる予定。AOUショーではリプレイ時に「もういちど」なんて表示もあったぞ。



実は、AOU前の写真。砂煙もないでしょ。で、何で猛虎かというと、これでKOするとバイパーズみたいに相手がスッ飛んでいくようになるらしいよ。

システム11待望のポリゴンシューティング
XEVIOUS 3D/G

あのアンドアジェネシスやバキュラが、3Dで襲ってくるぞ!!

担当：河本きらり屋


アンドアジェネシスに続いて登場する、クモっぽいボス。

続編ではなく新世代のXEVIOUS

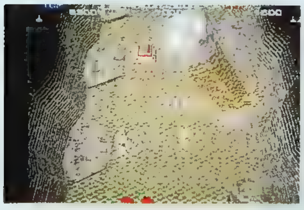
往年の名作「ゼビウス」がアレンジを含むナムコクラシックコレクションvol.1で話題を呼んだのは記憶に新しいよね。今度の「ゼビウス」はポリゴンシューティングになっていて、以前のシリーズとはまったく違う印象をうける。

敵キャラクターは見たことのない奴らが増えているし、場面展開などは元祖「ゼビウス」をベースに拡張され、新しいものになっている。とはいえ浮遊要塞アンドアジェネシスや、おなじみの敵キャラたち、ナスカの地上絵なども もちろん登場する。スペシャルフラッグやソルまで出現するということで、全国のゼビウスファンの熱い戦いに期待してしまいそうだ。

面数は16あるのかと思いきや、今回は全部で7エリア。しかし各エリアの最終防衛ラインには、それぞれ大型メカがボスとして控えているので油断できない。

操作系は元祖「ゼビウス」と同じく8方向レバーで自機の移動を行い、Aボタンでザッパー（対空攻撃）、Bボタンでブラスター（対地攻撃）だ。

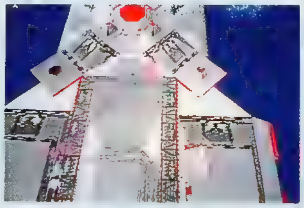
また、今回はソルバルウの武器を3種類から選べるようになったぞ。パワーアップも3段階までできるので、それについて説明しよう。


わーっ、あぶねー!!

パワーアップ解説

「アルタレイ」と呼ばれる地上のアイテムボックスを破壊すると、カプセルが浮上してくる。これを取ることによって自機が武器チェンジしたりパワーアップする。カプセルには赤、青、緑の3色があって、同色を連続で取っていくと3段階までパワーアップすることができるのだ。


バキュラがぶんぶん飛んでくる。


海上要塞。ワイヤービームが敵の弱点を追尾するぞ。

青カプセル「ディオス」
強化ザッパー（通常弾）。パワーアップするほど、弾が前方広角に広がっていく。

緑カプセル「ゲルマック」
一点集中型レーザー。パワーアップするほど太くなり、破壊力がアップしていく。

赤カプセル「ドークト」
敵を追尾するESP攻撃波（ワイヤービーム）。パワーアップするほどビームの本数が増えていく。

全エリアの概要

エリア1（草原）
元祖ゼビウスを彷彿とさせる鮮やかな緑のエリア。ボスはアンドアジェネシスで、撃破後さらに新型の多足歩行型ボスが現れる。

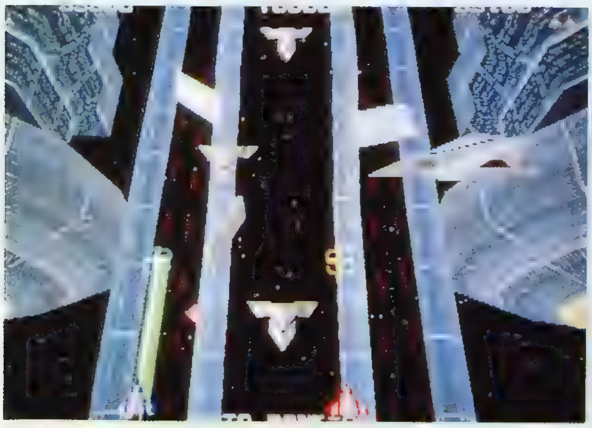
エリア2（海&海上要塞）
海上からスタート、すぐに海上要塞上での戦いへ移っていく。ボスの超巨大空母をはじめ、新キャラが多数登場するエリア。


氷雪地帯で待ち構えるイヤな奴。

エリア3（地下遺跡）
神秘的な石造りの地下遺跡内へ侵入する。途中にコース分岐があり、各種のトリック（倒壊する石柱、せり上がる床など）が仕掛けてある。

エリア4（砂漠）
滑らかな砂漠が全編を占めるエリア。中盤でナスカの地上絵が徐々に目の前に現れてくる。

エリア5（氷河）
吹雪が舞う、極寒の氷河のエリア。ツンドラ地帯、海、氷の大陸を突破する。


敵の攻撃も、ますます激しくなってくるぞ。

エリア6（宇宙）
地球上から宇宙へ飛び出し、ガンプの本拠地へ向かう。ボスはアステロイドをベースに建造した巨大メカ。

エリア7（宇宙要塞）
壮麗なビジュアルイメージの要塞内部へ突入。生体コンピュータ"ガンプ"との戦いを経て、ストーリーは終幕を迎える。

アレンジゼビウスに乗り遅れてしまった君も、このポリゴンシューティングの新しい波には乗り遅れるな！



岩石の浮遊する宇宙面。

ニューゲームジャングル

LAST BRONX 東京番外地

今回はヌンチャクについて見ていこう

担当：㊎



[illegible]167でセガAM3[illegible]制作の『LAST BRONX』[illegible]キャラクター使用武器解説書"第一回 トンファー"[illegible]を紹介したが、今回はその続編ともいえるヌンチャク[illegible]についての解[illegible]。

キャラクター使用武器解説書"第二回 ヌンチャク"

● 特徴と使用方法

ヌンチャク[illegible]く、携[illegible]であるが、[illegible]法を[illegible]常に危[illegible]。これ[illegible]

[illegible]打撃[illegible]いる[illegible]や鉄製のもので攻撃力の増加[illegible]る。[illegible]したて[illegible]握[illegible]る二本の棒を紐（ナイロンや鉄[illegible]）[illegible]である。

[illegible]打撃にも[illegible]ことができる。片手で前後左右、上下と操作して、遠心力[illegible]

[illegible]棍頭や棍底を利用しての突き、打[illegible]ほか、二本の[illegible]を利用して挟み込む方法、[illegible]って巻き[illegible]

● 歴史的背景

「ヌンチャク」はトンファー、棍、釵（サイ）等と同様に沖縄古[illegible]の姿を見ることができる。その発祥は詳しい文献資料が残されていないのでさだかではないが13～14世紀にかけて沖縄に移住した中国人たちから伝えられたと[illegible]われる。また「ヌンチャク」の原型は、中国の「双節棍」[illegible]棍の武[illegible]元になって[illegible]いないだろう。

[illegible]この[illegible]ヌンチャク[illegible]キャラクターのファッション[illegible]その[illegible]気になるポイントについて解説していこう。

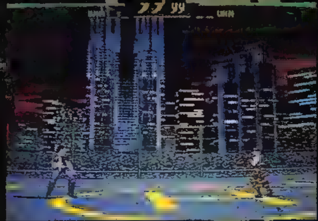
まずこの男性キャラのファッションを上から見ていくとVネックのTシャツにでかいバックルのコインベルトに、革パン、そしてエ[illegible]ーツとなっている。これは割[illegible]6年前に話題になった[illegible]のチーマーのファッションだと思う[illegible]右手に腕時計をして[illegible]男らしい[illegible]右手に[illegible]を装備して[illegible]といえ[illegible]

[illegible]た前回紹介した女[illegible]との対戦シーンがあるが、高層ビルが立ち並[illegible]ージは「お昼休み[illegible]新宿[illegible]である。まさに東京らしいステージだが、渋谷、新宿ときてるとは池袋だと思くそのは私だけであろうか。次回以降[illegible]









上段攻撃



中段攻撃



[illegible]





GAMEST VIDEO Vol.22
鉄拳2
鉄拳 2
TEKKEN 2
〈内容〉
☆CPU戦攻略を兼ねた、特別版のキャラクター紹介！すこぶる画期的だ！
☆共通戦術を公開！言ってみればワンポイントテクニック講座だ！
☆連続技特集！浮かせてからブチ込むコンビネーションを多数収録！
☆10連コンボコーナー！コンパネCG付きでわかりやすいぞ！
☆対戦コーナー！全キャラの名勝負がぎっちり詰まった内容の濃いコーナーだ！
ほか
〈付録〉
連続技オールリスト
〈ナレーター〉
榊原良子
「ゲーマー必携アイテム"GV"ヲ入手セヨ」
3月21日(木)同時発売!!
価格 各4,800円(税込)
〈内容〉
☆キャラクター紹介コーナーでは、各キャラクターのうまい使い方も紹介している！見逃すな！
☆連続技特集！ラインを使ったものや、超必殺技を絡めたものまで、バリエーションに富んでいるぞ！
☆対戦コーナー！それぞれのキャラの使いかたが、とても良くわかる！実戦に超有効！
☆好プレー&珍プレーをまとめて収録！
☆大道芸コーナー！笑える映像特集だ
☆エンディンググラフィックも充実！完全網羅だ！
ほか
〈付録〉
ゲーメストビデオ制作日誌
〈ナレーター〉
矢尾一樹
REAL BOUT 餓狼伝説
©SNK 1995
リアルバウト餓狼伝説
ゲーメストビデオVol.24
リアルバウト餓狼伝説

KONAMI

コナミが 人材大募集!!







95年10月に業務用アミューズメントソフトの開発専門会社
コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）設立等
グループ化の推進に伴い、開発スタッフを募集

募集職種	仕事内容	資格
ソフトエンジニア	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの開発	30歳位迄の方 ※各業務の経験者歓迎
デザイナー	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの キャラクターデザイン他	
サウンドクリエイター	BGMの作曲・編曲、効果音の作成	
メンテナンススタッフ	業務用大型機器のメンテナンス サービス	30歳位迄の方 ハード・メカの知識のある方 ※経験者歓迎

【待遇】

待　　遇◆経験・能力に応じて当社規定により優遇
各種社会保険完備、完全週休2日制・年間休日123日（95年度）

勤務時間◆9：00〜17：45

【応募方法】

履歴書（写真貼付・希望職種明記）と職務経歴書（書式自由）を下記採用関係連絡先までご郵送ください。
書類選考の上、追って詳細をご連絡します。
※デザイナー、サウンドクリエイターご希望の方は、まずはお電話にてお問い合わせください。

採用関係連絡先

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社 人事部　担当/飯田
tel（03）3432-5523

コナミ（株）会社概要

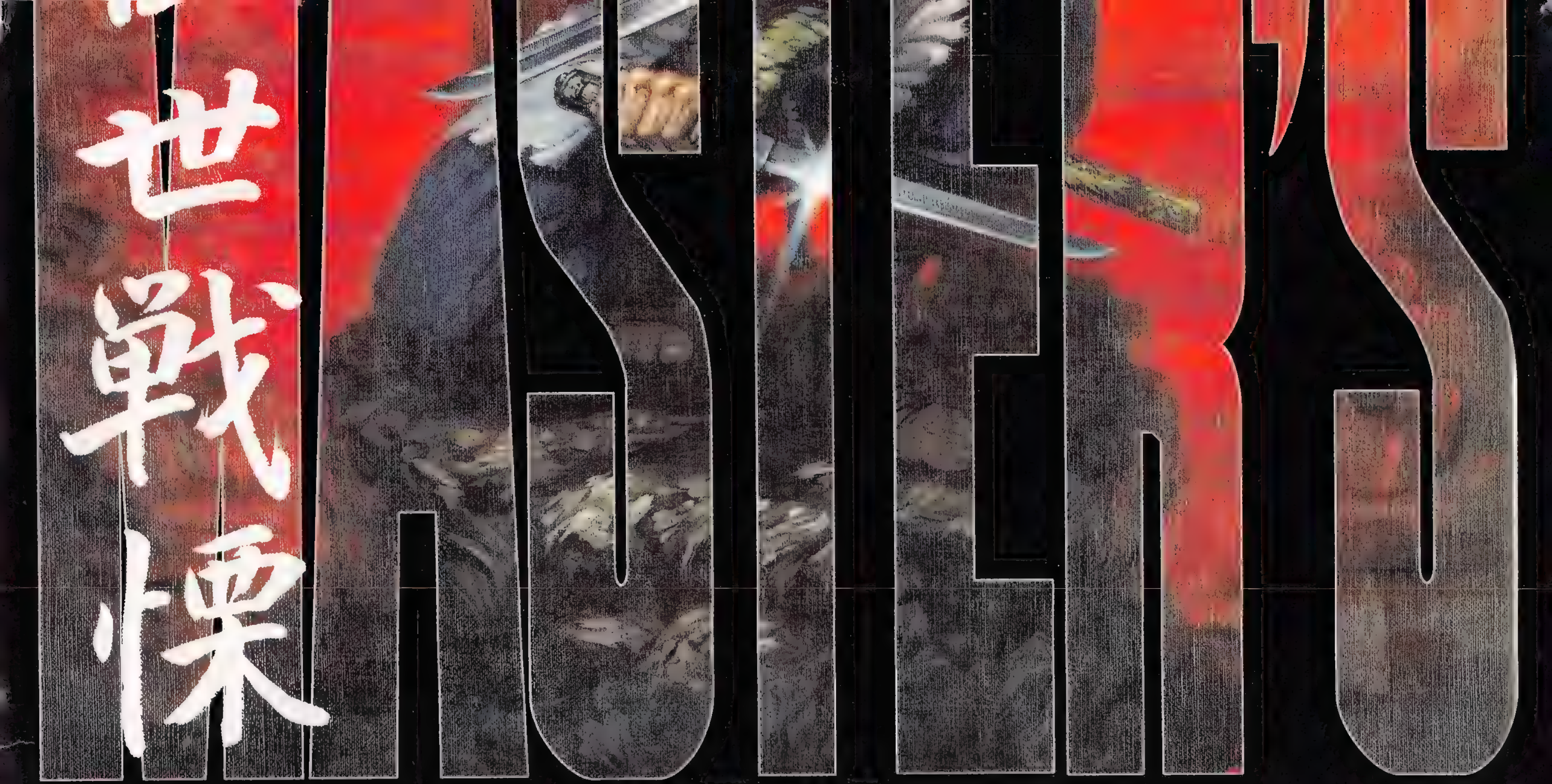
設立◆1973年3月19日
資本金◆80億9550万円
売上高◆277億3000万円（95年3月）
株式上場◆東証・大証一部上場
グループ従業員数◆1573名
事業内容◆AM機器事業／アミューズメント機器の開発、製造、販売　CSソフト事業／家庭用アミューズメントソフトの開発、製造、販売　PS事業／パチンコメーカー向け液晶表示ゲームの開発、製造　アミューズメント施設事業／アミューズメント施設の経営
事業所◆
神奈川開発センター（神奈川県座間市）
神戸開発センター（神戸市）
東京支店（千代田区神田神保町）
大阪支店（大阪市北区）
名古屋支店（名古屋市）
札幌営業所（札幌市）
仙台営業所（仙台市）
金沢営業所（金沢市）
高松営業所（高松市）
広島営業所（広島市）
福岡営業所（福岡市）
生産本部（神奈川県座間市）
東京サービスセンター（千代田区神田神保町）
大阪サービスセンター（大阪府豊中市）
名古屋サービスセンター（名古屋市）
札幌サービスセンター（札幌市）
仙台サービスセンター（仙台市）
金沢サービスセンター（金沢市）
広島サービスセンター（広島市）
福岡サービスセンター（福岡市）
北京駐在員事務所（中華人民共和国北京市）
シンガポール支店（シンガポール）

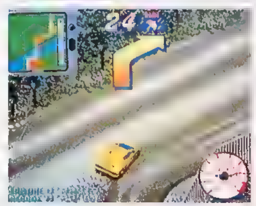
【コナミグループ】
●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント東京（KCE東京）　本社／東京（千代田区）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪）　本社／大阪（大阪市）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）　本社／東京（港区六本木）●株式会社コナミコンピュータゲームズ青山（KCG青山）　本社／東京（港区南青山）●株式会社コナミミュージックエンタテイメント　本社／東京（港区六本木）●コナミパーラーエンタテイメント株式会社　本社／東京（港区六本木）
●コナミ興産株式会社　本社／東京（千代田区）
●Konami Computer Entertaiment Chicago Inc　●Konami (America)Inc　●Konami (Deutschland) GmbH　●Konami (Taiwan)Ltd　●Konami (Korea)Ltd

コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
tel(03)3432-5523

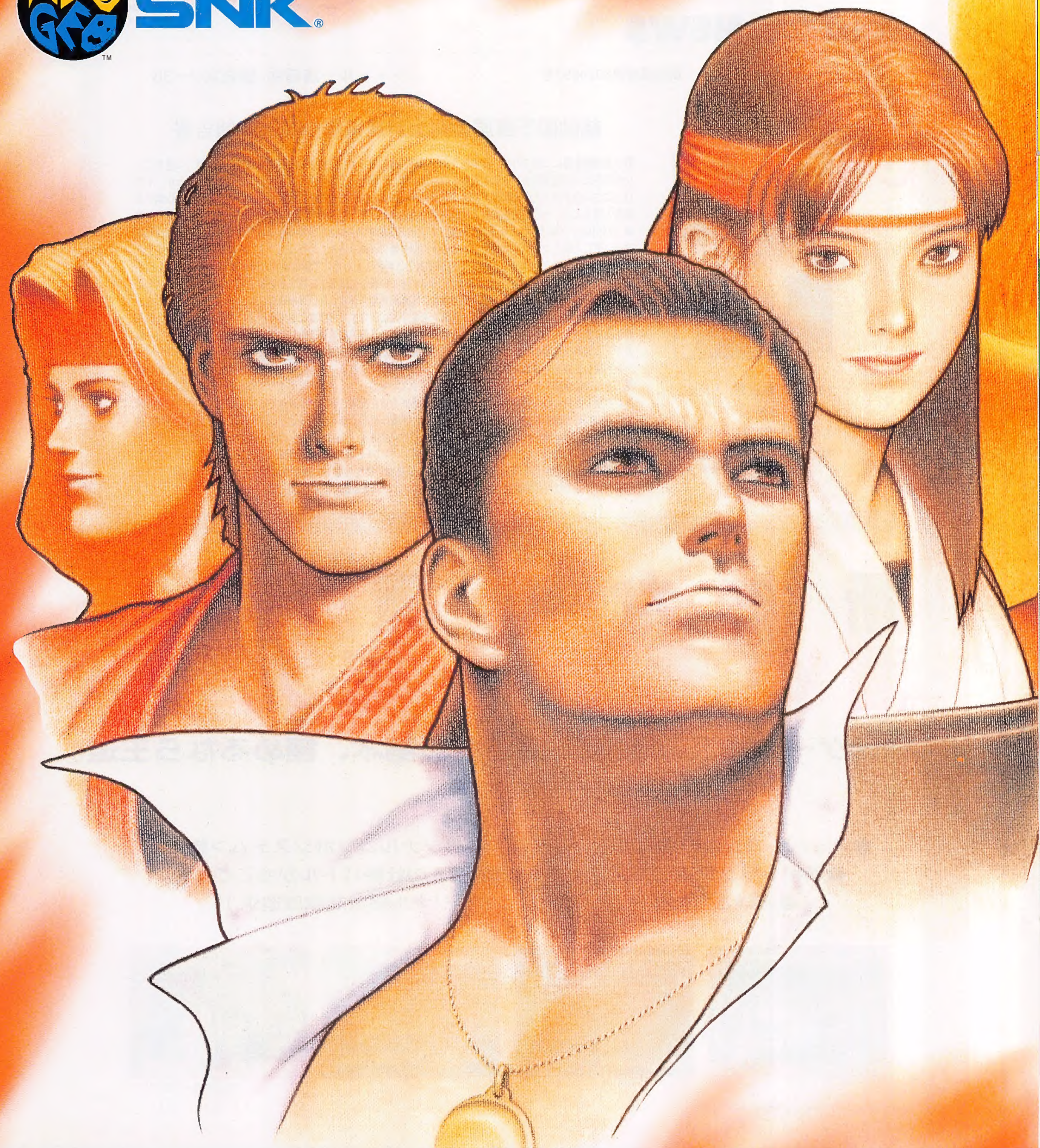

NINJA
霸王降臨
乱


世戦慄
MASTER'S





誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
TM
©SNK 1996
ネオジオCDソフト6月発売予定!!
●ネオジオ版は4月発売予定!!
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
NEW MODEL
ネオジオCDZ
新製品
NEO·GEO CDZ
■国内で販売されているNEO·GEO CDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。



株式会社エス･エヌ･ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆ＳＮＫテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜ＰM5:00]※電話番号はお間違えなく。

ZERO 2's NEWS

TOP SECRET

極秘通達第8074893号　　シャドルー諜報部　調査室U－38

総帥閣下直属の闘士新規獲得候補調査報告書



NAME：春日野　さくら
AGE：15
SEX：女
NATIONALITY：日本（東京・世田谷）

既に定例報告書には記されているが先月14日未明、事もあろうに諜報活動中の調査員が、一民間人に過ぎない少女の手により窃盗犯として日本警察に引き渡された。確かにそれ自体不名誉極まりない事ではあるが、それ以上にこの少女が一流の戦闘員でもある「シャドルー」の諜報員を素手で倒したと言う事実こそ注目に値する事件と言えよう。今回の調査対象と比較的似た報告例として、現在科学班が手掛けているプロジェクトの被検体「740106」が挙げられるがこれは知覚反応速度の改善やアドレナリン操作及び各部随意筋への超回復促進剤投与、更に大脳インプラント処置による徒手格闘技術の「刷り込み」を行ったうえで初めて得られた成果である為、比較の対象にはならないものと当調査室では判断した。そこで例の事件以降も追跡調査を続けた結果、当然ながら「春日野　さくら」なる少女が「740106」の様な生体強化に類する処置を受けた記録はなく、また同時に彼女の背後にはあらゆる政治的団体及び組織的背景も存在しない事が確認されている。この様にバックアップが一切ない状況下に置かれている事を考慮すれば、今までの彼女に関する記録が示唆した潜在能力の高さは正に驚嘆すべきものであるといえるだろう。これを具体的な数値で示した場合、彼女は「シャドルー」要員ですら該当者の極めて少ない「レベル4」に属するそうだ。すなわちある一定レベルまでならサイコ・パワーを利用した技をも操れる段階に到達しているものと推測される。さらに科学班による分析の結果、彼女の格闘スタイルは検索ファイルA-4及びB-1に記録されているリュウ、ケン・マスターズ両名のそれに酷似している事が判明した。これに関しては何らかの因果関係があると推測されるが現時点では彼女と両名、並びにその関係者との間にも過去接触した形跡が見られぬ為、詳細は不明である。結論として上記に示された様な不確定要素はあるものの、類まれなる資質を考慮すれば我等栄光ある「シャドルー」の構成員たる資格を彼女が有している事は明白である。ただ研究者の間では「サイコ・パワーと高次脳機能を司る大脳皮質は密接な関係にある」という説が有力視され、洗脳機での「再教育」は彼女の特性を著しく損なう危険性がある事を指摘している。当調査室としては再度的確な懐柔策の検討を提案し、この報告書のまとめとしたい。

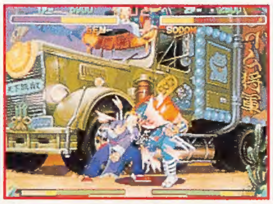
新たなる原点（ZERO）——
君の闘いを変える！

格闘ゲームの正統進化。闘（や）るなら基本、極（き）めるなら王道。

・・・

●スーパーコンボの究極進化システム<オリジナルコンボシステム>搭載！
●新キャラクタ追加でプレイヤー総勢18人の壮絶バトルが今ここに！
●洗練されたゲームシステムでオリジナル戦略を徹底追求！



画面は開発中のものです。

<カプコンソフト情報>　大阪(06) 946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound s proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です
CPS II
第15弾
STREET FIGHTER
ZERO 2
ストリート ファイター ZERO 2
●好評稼働中● CAPCOM FAX 通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン® <AM国内販売部>
●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
April 4.30 1996
No.169
平成8年4月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第10号通巻第169号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22445-4／30 Printed in Japan
T1022445040556